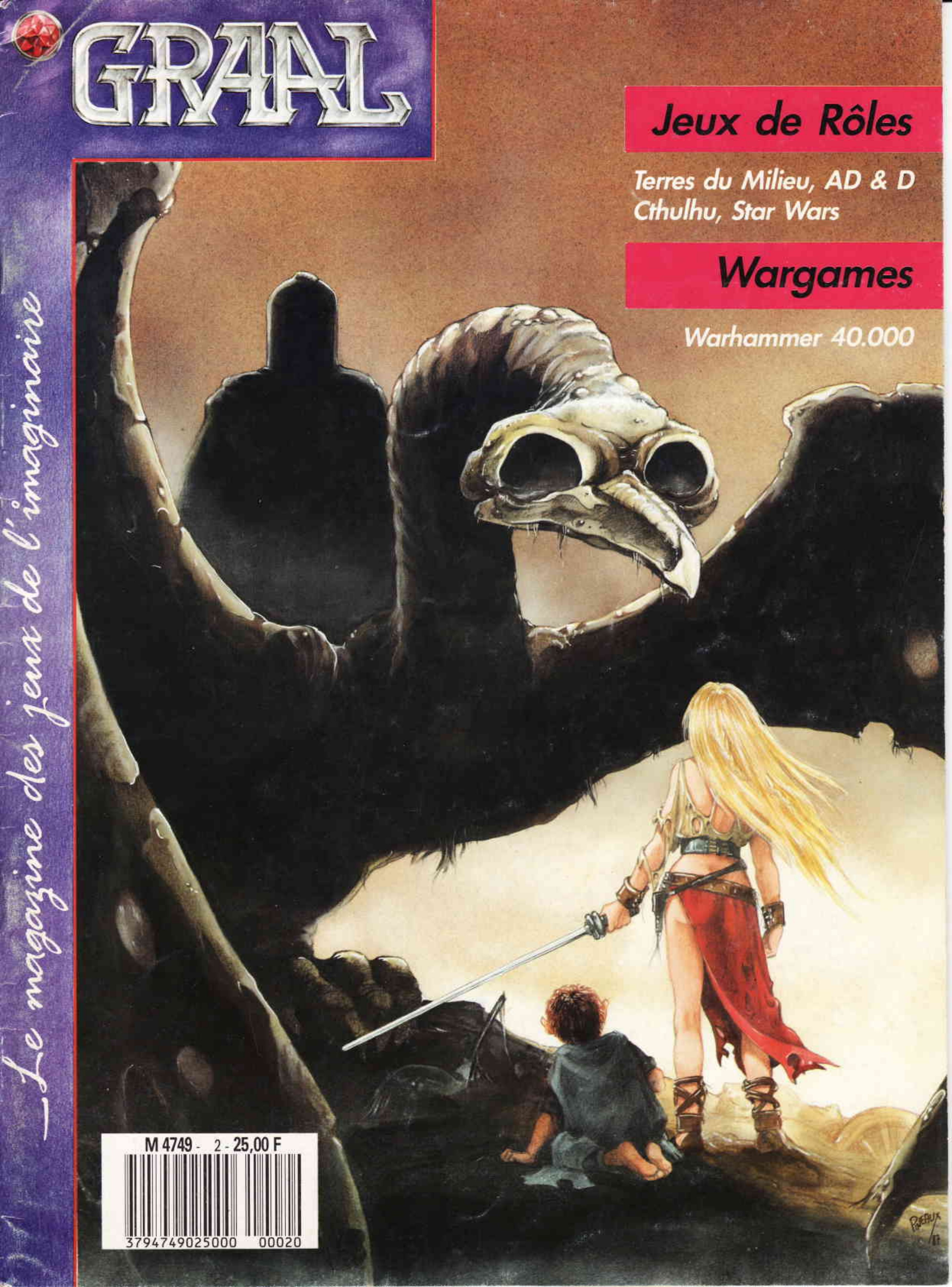

GRAAL
Jeux de Rôles
Terres du Milieu, AD & D
Cthulhu, Star Wars
Wargames
Warhammer 40.000
Le magazine des jeux de l'imaginaire
M 4749 - 2 - 25,00 F
3794749025000 00020



SIEGE
L'épopée des châteaux forts.
48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios.
Un jeu complémentaire de CRY HAVOC
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 14 ans.
CRY HAVOC
Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.
SAMOURAI
Les exploits des guerriers japonais du 13éme siècle.
96 personnages
6 scénarios.
Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.
L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE
4 JEUX
2 BOITES D'EXTENSION
38 SCENARIOS
375 PERSONNAGES
UN MÊME SYSTÈME DE JEU
L'AVENTURE ACCESSIBLE À TOUS
LE CHATEAU DES TEMPLIERS
Extention 1 pour SIEGE et CROISADES
Un château seigneurial du temps des croisés.
Assiégeant pas sérieux s'abstenir.
LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE
Extension 2 pour SIEGE et CROISADES
Une cité imposante avec ses murailles, ses portes, ses écuries, sa citadelle et son donjon
CROISADES
Saladin contre Richard Cœur de Lion: le choc de deux grandes civilisations.
A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.
Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte Stratégique du Moyen-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.
CAPITAINE COSMOS
En cette fin de 23 éme siècle. Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace.
Les As de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout?
Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.
Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux
Pour 2 à 4 joueurs
A partir de 10 ans.
Rapide
Facile d'accés,
Une excellente introduction au jeu de simulation.
CAPITAINE COSMOS
JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer
collection dirigée par Duccio Vitale
Des questions sur les jeux REXTON?
MINITEL 3615 tapez NKTEL puis REXTON
REXTON - 32, rue Brancion - 75015 PARIS - Tél.: (1) 45.32.86.86



Hyper-Irréaliste : voilà le terme qui qualifie le numéro 1 de Graal. En effet le scénario pour l'Appel de Cthulhu souffre d'une mise en page à tiroir. J'ose espérer que vous n'en avez pas été trop perturbé. Cela ne se reproduira plus, bien sûr (hum, hum...).
Pour nous faire pardonner nous vous proposons ce mois-ci un autre scénario pour Cthulhu, mais surtout un long module pour JRTM ainsi qu'une présentation du jeu. Un article sur les universités devrait vous permettre de jouer les savants et les sages poussiéreux, cela vous changera un peu de tous ces barbares. Enfin, bonne nouvelle, le jeu de rôles tiré de Star Wars est sorti et, avec la rapidité et la sagesse du chevalier Jedi nous l'avons testé pour vous.
Le mois prochain, ou plutôt l'année prochaine, le 15 janvier, sortira le numéro 3 de Graal qui sera très spécial puisque consacré aux...voleurs ! D'ici là,

joyeuses fêtes !

O

GRAAL, *le magazine des jeux de l'imaginaire.*
N° 2. Mensuel. Décembre 1987. Edité par la Socomer, SARL au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. TEL : 42 59 62 20
Directeur de publication : Alain Richard
Directeur adjoint : Didier Jacobée
Directeur des ventes : Yves Druel
Rédacteur en chef : Serge Olivier assisté de Luc Masset
Secrétaire de rédaction : Valérie Tronquoy
Maquette : Olivier Massebeuf et Luc Masset
Chroniqueurs : Paul Bois, Stéphane Bura, Michel Gauthey, Didier Jacobée, Xavier Jacus, Omar Jeddaoui, Alexis Lang, Eric Legendre, Luc Masset, Serge Olivier, Hervé Perrin, Denis Sauvage, Christophe Sénéchal, Jean-Marc Zaninetti.
Illustrateurs : Denis Borras, Xavier Duvet, Denis Grr, Olivier Massebeuf, Reidid Niukap, Séverine Pineaux, Alexis Tolmatchev.
Couverture : Séverine Pineaux
Diorama : Poly et Styrène **Photos :** Philippe Plantrose
Régie publicitaire : Socomer, Paris
Routage : Publi-routage **Distribution :** NMPP
Photogravure : SPM Montreuil, SETRAG Paris
Impression : ACRI, 50 rue damrémont 75018 Paris.
N° d'imprimeur : 376 **Dépôt légal :** décembre 1987
Commission paritaire : en cours



CLUBS ET MANIFESTATIONS

ANNECY

La ludothèque de la M.J.C. des Teppes à Annecy organise les 29, 30 et 31 janvier le **FORUM des JEUX de ROLE 88.**

Au programme, le samedi 30 entre 10h et 20h, une initiation aux JdR et surtout à 15h, un débat-conférence qui, je le sens, va déchainer les passions : "Le Jeu de Rôle : outil de communication, outil pédagogique". Enfin à partir de 21h, 2 films pour se mettre dans l'ambiance... Highlander et Excalibur, j'en vois déjà baver d'envie.

Le dimanche 31, ça continue dès 9h avec un tournoi "Médiéval Fantastique" multi-jeux d'après un scénario original de François Nédelec.

Rsgts : Ludothèque MJC des Teppes, Place des Rhododendrons,74 000 ANNECY ou par tel : Lydia MOCELLIN 50-57-56-55

CLERMONT-FERRAND

Le tout nouveau magasin **"Les Silmarils"**, 12 rue du Maréchal Joffre à Clermont-Ferrand organise une Murder Party le 19 décembre. Pour tous renseignements,
Mr Alonzo 73-90-91-42.

Coupe de France Empire

Dans le cadre du 3ème Salon des Jeux de Réflexion, le club "Le Fer de Lance" organise la première Coupe de France "EMPIRE".
Cette compétition sera jouée sur la règle **"Les Aigles"**.
Rsgts : Le Fer de Lance
36, rue du Loup Pendu
92290 Chatenay Malabry

AMIENS

Dans la lumière diaphane de cette crypte maudite, son dernier compagnon gisait à ses pieds, à demi recouvert de cette étrange moisissure ocre qui laissait suinter un liquide noirâtre à l'odeur nauséabonde. Se penchant sur lui, il se glaça de terreur à l'écoute de ses dernières paroles : "Va au collège Janvier à AMIENS les 19 et 20 décembre à partir de 14 heures, la Guilde des Saigneurs y organise deux initiations et des tournois... et venge moi". L'aventurier se redressa et se dit : "Notre temps est désormais compté"... Tel : 22-89-56-95.

PLAISIR

Le club **Asmogorgone and Co** joue tous les samedi après-midi au château de Plaisir à Rêve de Dragon, AD&D, Space Opéra, Rolemaster, Aftermath ainsi qu'aux wargames avec ou sans figurines.
Agnes : 30-55-20-43
Thierry : 34-89-02-04

STRASBOURG

Le Cercle Ludique Alsacien de Stratégie "Argentoratum" (CLAS "A") pratique tous les vendredi et samedi soir, Jeux de rôles et wargames, y compris figurines 15 mm.
C'est toute l'année au Centre Socio-Culturel de la Montagne-Verte, 8 rue d'Ostwald 67200 STRASBOURG.

PONTAULT-COMBAULT

Un nouveau club de Jeux de rôle vient d'ouvrir ses portes à la MJC de Pontault-Combault. On y joue tous les samedi soir à partir de 20h à AD&D, Space Opéra, Stormbringer, Trauma, MEGA, JRTM, Rêve de Dragon...

MIGRATION BARBARE au PAYS LOTHAIRE

Pour ceux que l'aventure n'effraie pas, venez et vivez une véritable aventure aux confins du monde civilisé.
Ce **Grandeur Nature** vous entraînera dans la profondeur des futaies lorraines, en plein hiver, à cheval, à pied ou en chariot selon que vous saurez plus ou moins bien tenir votre place au sein de la horde. Du 26 décembre au 1er janvier.
Rsgts : Xavier Jacus,
37 route Nationale
55200 LEROUVILLE
Tel : 29-91-35-07

NOUVEL AN MEDIEVAL en LOTHARINGIE

Grandeur Nature et réveillon. Cela se passe au Château de Thillombois dans la Meuse et ça coûte 250 Frs tout compris (avec le festin).
Contacter l'inévitable Xavier Jacus. (voir la migration barbare).

TRIATHLON de Boulogne-Billancourt

Le Vème Triathlon inter-club des jeux de simulation s'est déroulé les 28 et 29 novembre derniers. Organisée par le club du Fer de Lance, cette manifestation a connu, comme chaque année, un réel succès.

Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas encore le *principe de ce tournoi, nous le résumons ici brièvement.*

Comme son nom l'indique, le Triathlon comprend trois types d'épreuves : le jeu de rôle, le wargame et les jeux de plateau. N'importe quel club ou association, pour participer à la compétition, doit donc présenter une ou plusieurs équipes complètes comprenant des wargamers, des joueurs de rôles et de plateau. En fonction des résultats obtenus par chacun des joueurs, est établi un classement global de l'équipe. A l'issue des 2 jours de compétition l'équipe la mieux classée au classement général est déclarée vainqueur. Maintenant, que vous avez saisi le principe du Triathlon inter-clubs, voici les résultats du millésime 87.

Cette année, 24 clubs au total avaient répondu présents à l'invitation du Fer de Lance (contre 17 l'an dernier). La lutte fut donc âpre ce week-end dans les locaux de la mairie de Boulogne-Billancourt, transformée pour l'occasion en véritable arène ludique ; depuis le hall d' honneur abritant pendant près d'une semaine, une exposition consacrée aux jeux de simulation jusqu'aux étages.

Les jeux de plateau sélectionnés cette année étaient l'inévitable Diplomatie et le toujours très meurtrier Super-Gang. Diplomatie fut l'occasion, le dimanche, d' d'une partie de très grande qualité qui déchaîna les passions. (Gageons que les amateurs de ce jeu pourront en trouver un compte-rendu dans les fanzines spécialisés). En ce qui concerne les wargames, les joueurs se sont affrontés sur Croisades et les Aigles sous la direction de Duccio Vitale et de Jean-Jacques Petit. Si le wargame sur figurines reste toujours aussi attractif, au-

NOUVEAUTES

près du grand public, la qualité du tournoi Croisades fut somme toute entachée par un choix de scénarios pas toujours heureux. Quant aux jeux de rôles, me direz-vous ? Et bien la première journée était réservée au thème médiéval-fantastique avec un scénario multi-jeux pour AD&D, Rêve de Dragon et JRTM. Le lendemain, les joueurs durent changer d'atmosphère pour se plonger corps et âme dans une investigation très "rôle-playing" de Cthulhu, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

"Et les résultats alors ?" Patience !

Longtemps, la lutte fut chaude entre les équipes présentées par le Fer de Lance, le Fléau d'Acier et Belphégor Association. Il faut dire que le premier prix, un compatible P.C, était fort convoité. Mais le verdict est finalement tombé :

1er : Le Fléau d'Acier
2ème : Le Fer de Lance à 1 pt
3ème : Belphégor à 3 pts

suivis par les 21 autres équipes toutes aussi méritantes mais moins chanceuses cette année, car d'ores et déjà, rendez-vous est pris pour l'année prochaine et que le meilleur gagne !

Christophe de Sivry



SIROZ PRODUCTIONS

Présente **Zonequest** une campagne pour Zone. Dans la foulée, on nous annonce la sortie de l'écran du maître.

HEXAGONAL

L'antre de Shelob est annoncé pour janvier. Enfin un nouveau module en français pour JRTM.

La trduction de **Battletech** est prévue pour début février.

ORIFLAM

RuneQuest a un peu de retard, mais pas de panique, il sort le 20 de ce mois : vous allez tout de même pouvoir vous le faire offrir par tantine.

Du coup **Tank Leader**, eh bien c'est pour janvier.

JEUX DESCARTES

Pour **Premières** Légendes, **Légendes de la vallée des rois** est, euh enfin, devrait être sorti au moment où vous lisez ces lignes.

Paris Zoom est un jeu de plateau où vous jouez à découvrir paris par le métro : un jeu chic pour un grand choc ?

ROBERT LAFFONT

Le deuxième volume de l'**Encyclopédie Galactique** est sorti. Aussi bien présenté que le premier, il contribue à donner un nouvel élan à Empire Galactique. Nous vous en reparlerons en détail dans notre prochain numéro.

AGMAT

Nous vous présentons dans ce numéro un essai de Warhammer 40.000, mais si l'anglais vous rebute vous pouvez toujours commencer par **Warhammer Battle System** dont la deuxième version traduite ne devrait pas tarder.

BD INTERACTIVE

Ca devait arriver ; après les livres dont vous êtes les héros, voici les bandes dessinées interactives. **La sphère du nécromant** est réalisée par Cailleteau et Larnoy et éditée par Guy Delcourt. Le héros que vous incarnez est Turlogh le rôdeur, un personnage dans la lignée des "Cugel" et autres "Souricier Gris".

Dans ce premier tome vous devez entrer dans le chateau assiégé du nécromant et lui dérober sa sphère magique. Le scénario est suffisamment original pour qu'on ne puisse pas deviner à tout les coups la conséquence des décisions prises et le dessin est agréable. En fait il me semble que l'attrait visuel de la BD est le support idéal des aventures dont vous êtes le héros.

Les prochaines parutions prévues sont :

-Star d'un jour de Tronchet.
- Carnage, de Bolton et Moench.

GAMES WORKSHOP

Maintenant très largement distribué en France, **Death Zone**, l'extension de Blood Bowl, est selon les spécialistes indispensable. Des championnats s'organisent déjà !

Côté Judge Dredd, voici **City Block** des plans de sol utilisables pour n'importe quel jeu de SF.

Warhammer City est une ville complète (96 pages) pour Warhammer rpg qui devrait également être traduit en francais (le jeu pas l'extension).

Enfin, si vous aimez ce qui est beau, on trouve depuis quelques temps déjà la troisième édition (anglaise) de l'**Appel de Cthulhu**, éditée sous forme de livre : superbe !

ICE

Deux campagnes pour Middle Earth Role Playing viennent d'arriver dans notre beau pays. Il s'agit de **The lost Realm of Cardolan** et **de Dunlands.**

Enfin, un scoop Graal (n'exagérons rien, m'enfin...) le **Rolemaster Companion 2** est disponible dès le mois de décembre.



FGU

City state est un module pour Aftermath et c'est tout nouveau.

FASA

Cette société arrive en force en cette fin d'année, jugez plutôt :

Pour Battletech et Mechwarrior, sortie de **Technical Raldout n°2** (équipement et armement);**Sorenson's sabre**, un module ; **House Korita** une nouvelle maison et **Succession Wars** qui se joue à l'échelle diplomatique et stratégique.

Galter est un module pour Battleforce.

Enfin, **Interceptor** est le premier jeu d'une nouvelle gamme **Renegade Legion** ; il s'agit de combats tactiques entre chasseurs galactiques.



BTRC

Timelord est un nouveau jeu de rôles multi-époque (comme son nom l'indique) qui se présente sous la forme d'un livret perforé de 124 pages.

VICTORY GAMES

Voici **In her majesty's secret service**, quatre aventures solo pour James Bond 007, ce jeu largement méconnu en France.

WEST END GAMES

On l'attendait pour janvier et le voici déjà : **Star Wars role-playing game**. Avec un petit côté rétro dans la présentation, ce qui est singulier pour un jeu de SF, il se présente sous la forme d'un livre. Devraient suivre le **Sourcebook**, le livre de référence pour l'univers de jeu et un **Campaign Pack** bourré de scénarios (car la question se pose : y a-t-il autre chose à faire dans Star Wars que de lutter contre l'Empire ?). De toute façon voyez notre essai page 6.

GDW

Puisqu'on en est à la science-fiction, restons-y.

Après Traveller 2300, voici **MegaTraveller** qui n'est qu'une nouvelle édition de ce qui est sans doute le jeu de SF le plus joué.

Star Cruiser permet de simuler des combats de vaisseaux intergalactiques à Traveller 2300.

Que les clubs dont nous n'avons pu passer les annonces par manque de place nous excusent.





Comme vous, j'ai attendu et n'espérais plus voir un jeu de rôle valable tiré de la formidable trilogie de la Guerre des étoiles. Pourtant, West End Games vous fera sans doute comme moi changer d'avis avec son petit dernier "STAR WARS rpg".

PRESENTATION

Sous une désormais classique couverture de type "Hard Back" se cache une centaine de pages de régal pour les yeux (Tu verras, il y a des images et même en couleurs !). L'ensemble est divisé en trois sections principales respectivement dédiées aux joueurs, au maître de jeu et enfin aux scénariis. Bien sûr, le tout est rédigé en anglais (Rassurez-vous cependant, votre dictionnaire ne devrait pas être trop sollicité). STAR WARS rpg propose aux joueurs d'incarner des personnages luttant contre l'Empire dans l'optique traditionnelle : "Seul un petit groupe soudé peut réussir là ou une armée échouera".

LA "CREATION" DES PERSONNAGES

Le système utilisé vous fera dans un premier temps passer à deux doigts de la crise cardiaque (coeur sensible s'abstenir...). Quoi !, des personnages quasiment pré-tirés, une honte... passez-moi un détonateur thermique, un blaster, que je les ...

Non, rassurez-vous, le type de personnages que vous choisissez parmi 24 est, il est vrai, quasiment "moulé" (mêmes caractéristiques, même équipement pour chaque personnage du même style). Attention ! il s'agit là uniquement de bases caricaturales utiles pour cerner l'esprit du personnage et non d'une description formelle de celui-ci. Chaque caractéristique est exprimée sous la forme d'un nombre de dés à six faces (les seuls dans STAR WARS rpg). A ce potentiel se voit éventuellement ajouté un complément représentant un chiffre fixe (exemple : 3 dés "+1").

Si les caractéristiques sont les mêmes pour chaque type de personnages, on peut néanmoins personnaliser celui-ci en le spécialisant dans certaines compétences. La personnalisation s'effectue à la fois lors de la création et lors de la répartition de l'expérience acquise. Un système complémentaire vous permet également de réaliser entièrement les personnages que vous désirez incarner (Humains, Droids, "Extra-terrestres" de tous poils). La collaboration de votre maître sera indispensable pour éviter alors l'apparition de créatures "trop monstrueuses".

LE SYSTEME DE JEU

Pour réussir une action donnée, il suffit de jeter le nombre de dés mentionné à côté de la compétence ou de la caractéristique testée, d'y ajouter son éventuel complément, et de totaliser alors un score supérieur à la difficulté imposée par le MJ. La possibilité est donnée de combiner plusieurs actions dans un même round en réduisant les chances de réussite de chacune d'entre-elles. Enfin, signalons entre autre le fait que les actions doivent être annoncées en début de round, hormis celles qui font appel à l'instinct de conservation (parade, dérobade).

"OH NON, ENCORE UN JEDI" (STORMTROOPER SENTANT SA FIN PROCHE.)

Oui, vous pourrez incarner un chevalier Jedi... un petit cependant qui doit encore trouver la voie de la sagesse. Comme pour la plupart des règles, les pouvoirs Jedi sont remarquablement bien expliqués grâce à des dialogues extraits des films. Disons rapidement, qu'il existe trois compétences regroupant les pouvoirs Jedi et correspondant à des utilisations précises. Leur combinaison donne droit à des pouvoirs complémentaires (le côté obscur

est lui aussi traité...). Un Jedi est soumis à un code strict qui l'empêche de devenir une simple machine à tuer. Ainsi, pour tout acte en désaccord avec sa doctrine, il se voit attribué un "point du Côté Obscur". Prenez garde ! Leur accumulation peut mener votre personnage à... sa perte.



"LA FORCE EST AVEC MOI, HIPS!" (JEDI RATE)

Lors de sa création, chaque personnage se voit attribué un "point de Force". Pratiquement, l'appel à la Force entraine la dépense d'un point du même nom et permet de doubler les chances de réussite de vos actions durant un round (5 secondes). Il existe cependant une restriction, car autant l'utilisation correcte et judicieuse de celle-ci peut vous permettre d'augmenter votre capital de "points de Force" autant l'inverse est sanctionnée par l'attribution d'un "point du Côté Obscur".

"QU'IL EST BEAU MON VAISSEAU"

Les combats spatiaux sont bien traités. Les principaux vaisseaux de STAR WARS sont là, accompagnés hélas de descriptions un peu trop concises. La possibilité est offerte aux heureux possesseurs d'un engin spatial de doper considérablement celui-ci en y engouffrant leurs propres "points de compétences" (Points d'expérience). Sans entrer dans les détails, il s'avère que de légères imprécisions rendent hélas ce travail pénible.



CONCLUSION

STAR WARS RPG est servi par des règles simples et efficaces qui favorisent les actions rapides et spectaculaires. Comme le côté divertissant est ici loin d'être oublié, ce jeu est idéal pour passer un bon moment entre amis. On peut regretter que certaines règles souffrent d'imprécisions (la logique vient généralement à bout de ces petits problèmes). Le seul véritable inconvénient de STAR WARS rpg, réside dans le fait que l'univers de la trilogie y est pour l'instant trop succintement décrit pour réaliser de véritables campagnes.



On l'a vu...

"STAR WARRIORS" est déjà paru dans toutes les bonnes boucheries. Il s'agit d'un wargame indépendant de STAR WARS rpg qui vous permettra aussi de visualiser les combats spatiaux du jeu de rôle.

On attend...

Le "SOURCEBOOK" de STAR WARS rpg qui vous donnera de précieux compléments d'informations sur la "toile de fond" de la trilogie (mais ça change tout !). Enfin, de nombreux scénarii et de superbes figurines.

On espère voir bientôt...

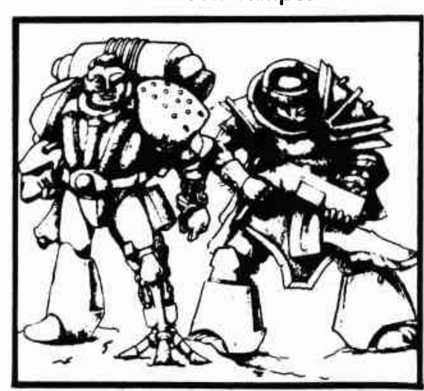
Un écran, afin d'éviter les recherches dans les annexes et amplifier encore la rapidité du déroulement des actions.

Christophe Sénéchal





Planète Coldouane. L'aube des trois soleils se lève sur une plaine bleue parsemée d'arbustes rouges sang. De loin en loin, un étang de gaz liquide laisse s'échapper des vapeurs mortelles qui montent en volutes dans l'atmosphère saturée de gaz carbonique. Au centre, seule manifestation de vie intelligente, un abri camouflé surmonté d'une antenne radar. Tout est calme. Brusquement, trois missiles fusent depuis l'espace et s'écrasent dans la plaine répandant un océan de feu. Des dizaines d'explosions répondent au bombardement des projectiles à plasma : les champs de mines ont sauté. C'est alors qu'apparaissent, disséminés autour du bunker, téléportés depuis leur vaisseau intergalactique, deux escadrons de marines impériaux, sanglés dans leur armure spatiale, fusil automatique à balles explosives en main. Les grenadiers lancent déjà leurs grenades fumigènes alors que le lance-roquette lâche un missile contre la porte du bunker. Au même moment, celle-ci s'ouvre en libérant un flot d'orques spatiaux et de mutants, dont les premiers sont fauchés, leurs corps disloqués dispersés alentour. La bataille commence, elle finira avec l'annihilation d'un des deux camps.



Warhammer 40.000 est la dernière création de "Games Workshop" en matière de jeu de guerre fantastique. Cette fois-ci , la science-fiction est à l'honneur avec ce beau bouquin de 280 pages, dont il faut souligner la lisibilité même si le texte est en anglais, et dont toute la présentation tend à nous amener à jouer : des accessoires à découper avec tableaux, aires d'effet, feuilles de troupes, et nombre d'illustrations dont il ne faudra relever que les photos couleurs de figurines en action, la plupart des dessins noirs et blancs étant très proches, quand ils n'ont pas de vocation explicative, de la nullité pointée. Si donc l'apparence a été soignée, que dire du contenu si ce n'est qu'il reprend les mêmes principes que *Warhammer Battle System*, qui concernait le médiéval fantastique, mais appliqués à la science-fiction :

Chaque joueur joue à tour de rôle en commençant par déplacer tout ou partie de ses figurines aux caractéristiques équivalentes à celles des personnages de jeux de rôles. Naturellement, les capacités de mouvement varient d'un type de combattant à un autre, d'autant que l'emcombrement, le terrain difficile et certaines actions ralentissent la progression. Dans tous les cas, la cohésion du groupe est à respecter, et une distance maximale entre deux figurines d'un même escadron ne peut être dépassée sans ordre. La simulation du mouvement est bonne, et si l'on veut, même la voie des airs est accessible, mais plus dure sera la chute ! Puis les tirs sont effectués ; comme certains peuvent dévier, prendre des précautions à l'utilisation. Suivent les corps à corps après que l'adversaire ait fait un "contre" en tirant sur ceux qui le chargeaient. Les survivants, il y en a parfois, auront alors à effectuer les fameux tests qui caractérisent tant *Warhammer* et qui affectent systématiquement tout tir et toute mélée, par combattant engagé.

1) test pour définir les coups au but,
2) test et ceux qui ont touché rejouent, il faut passer les protections,
3) test car ce n'est pas fini, les adversaires malencontreusement atteints dans leur chair tentent de contrer le coup,
4) test où les survivants ont tendance, surtout s'ils perdent trop et trop vite (ce qui arrive souvent), à dérouter, s'ils ratent ce test CQFD.

En clair, il vaut toujours mieux avoir une armure efficace, mais un barbare tout nu armé d'un poignard et de beaucoup de chance, peut réussir à s'occire un marine impérial en armure spatiale avec des lasers et divers tout partout. Autre conseil, si vous êtes visé par une grosse pièce, prévoyez des renforts ou courez vite, même si vous avez la meilleure armure de l'univers.

Par la suite les troupes qui sont trop loin pour être engagées refont un mouvement en raison de la faible résistance rencontrée dans leur progression, et le tour se termine par les sorts psioniques : ici pas de problème, ni d'innovation, les psioniques sont les magiciens de l'an 40.000, ce qui explique un certain rapprochement avec des sorts connus en jeu de rôle. Remarquons simplement que l'adepte psionique s'use quand on s'en sert, avec un pouvoir qui diminue à l'utilisation.

Il faut être convaincu en jouant à

Warhammer 40.000 qu'il ne s'agit pas d'un jeu intellectuel, et qu'il ne fait pas dans la dentelle puisque sa philosophie repose dans cette citation de la couverture de l'ouvrage : "Il n'y a aucun temps pour la Paix, ni répit, ni pardon, il n'y a que la Guerre". A partir de là et hormis les inconvénients cités plus haut, à savoir les tirages de dés à répétition et en grand nombre, et le système de jeu alternatif (qui peut cependant aisément être transformé en jeu simultané), ce dernier né de Citadel comblera les amateurs de science-fiction : l'ouvrage est complet, et pour moins de 200 F, vous trouvez des règles éprouvées, des extensions pour campagne, un historique de l'univers, des personnages, des sorts, des monstres, un scénario, des conseils de peinture, etc... Il ne reste qu'à acquérir des figurines (forts avenantes) et des dizaines de dés, mais là encore l'investissement est modique puisqu'avec 20 figurines de chaque côté 2 heures de jeu passionnantes sont assurées. L'équipement dont seront bardés vos troupes est d'une très grande diversité avec plus de cent armes individuelles, armes lourdes, accessoires, robots, chars, éléments bioniques, véhicules divers. Grâce à ce choix vous créez



vos propres escadrons de combat à votre convenance, ce qui a pour conséquence de multiplier les tactiques. En effet, même les amateurs de jeu de stratégie y trouveront leur compte, car si les erreurs sont fatales en raison des performances de l'armement, il est tout à fait possible d'élaborer des tactiques complexes, à l'échelle du combat individuel, s'entend. Enfin à noter la possibilité de jouer en campagne ce qui permet d'optimiser l'équipement et valorise les joueurs humains au détriment des joueurs kamikazes.

La sortie de *Warhammer 40.000* pourrait aussi marquer la fin du règne des figurines de plomb. En effet les premières figurines pour le jeu à être sorties en Angleterre ont été moulées dans du plastique. Elles sont d'une qualité tout à fait honorable et correspondent parfaitement à l'esprit du jeu, "cheap" et sans prétention ; de plus elles permettent un gain de temps appréciable puisqu'il est possible de les peindre à la bombe : pour des figurines de soldats en mission l'uniformité du travail à la bombe n'a rien de choquant et après tout il est toujours possible de fignoler les détails au pinceau.

Les différentes figurines proposées par "Citadel" correspondent bien sûr aux principales races combattantes des règles c'est-à-dire : les "marines", troupes humaines de choc, engoncés dans de gigantesques armures ; les "eldar mercenaries" (elfes), plus fins et plus rapides et bien sûr les nains de l'espace ; on trouve aussi des orques et des hobbits, tous spatiaux.



Warhammer 40 000 est un très bon jeu, bénéficiant de l'expérience et du professionnalisme d'une grande firme. Tous les joueurs y trouveront de l'intérêt à condition d'aimer la science-fiction et les batailles sanglantes, bien entendu. A quand la traduction en français ?...

Michel Gauthey

PROFESSION DE FOI

DEUX CONCEPTIONS EN CONFLIT :



SCENARIO OU NON

En réalité, il n'y a pas réellement conflit entre les jeux qui proposent des scénarios et ceux qui n'en proposent pas. Ce titre était "accrocheur", un point c'est tout (Ndlr : bravo belle mentalité) et il allait me permettre en quelques lignes de mettre en exergue, un phénomène qui tend à se développer de plus en plus au travers des nouvelles parutions : à savoir que la plupart des jeux de conception récente proposent des scénarios...

"Squad Leader" et ses gamettes a connu et connait toujours un succés assez considérable malgré son ancienneté, certes cela tient à sa qualité exceptionnelle tant au niveau de son support que de ses règles, mais j'y vois aussi l'incidence du fait que chaque joueur peut intervenir directement dans "l'environnement" du jeu, voire même sur son évolution au travers de la réalisation de scénarios personnels et de l'émission de règles spécifiques. Cela implique que chacun, petit à petit, s'identifie de plus en plus au jeu, le considère même, pour les cas pathologiques, comme "un petit jeu" de lui et le défend avec d'autant plus d'acharnement. Le même phénomène s'est produit avec peut-être un peu moins d'ampleur pour des jeux comme *Panzer Leader, Air Force, Amirauté* et plus récemment *Cry Havoc* et consorts (*Siège, Samouraï Blades, Croisades*). Des tas de gens jouent, des tas de gens créent, des tas de gens écrivent dessus et de ce fait, de plus en plus de joueurs se sentent concernés par ce qui devient un peu (mot à la mode) un phénomène médiatique !

Au-delà de cet élément qui pourrait tout aussi bien engendrer des effets pervers dans le cas d'autres jeux (les auteurs de jeux de rôles sont souvent confrontés à ce problème, ex : Denis Gerfaut avec *Rêve de Dragon*), il y a également d'autres raisons pour lesquelles on préfèrera jouer et par la même acheter des jeux de type "à scénarios". Citons en quelques-unes parmi les plus importantes :

- la possibilité de choisir le degré de difficulté.
- la possibilité de sélectionner des scénarios courts quand le temps manque, ce qui arrive trop souvent.
- la possibilité d'apprendre les règles progressivement, scénario après scénario.

Enfin, remarquons que les jeux de ce type sont souvent des jeux de niveau tactique où l'on s'identifie donc plus facilement à *ses* pions dans la mesure où ils symbolisent des entités bien réelles que l'on peut se représenter facilement : un navire pour Amirauté, un chevalier pour Cry Havoc, un avion pour Air Force, etc....



En face de cela, il y a tous les autres jeux que nous sommes alors contraints d'appeler "monolithiques" qui font toujours notre bonheur de joueur mais qui ont l'énorme défaut, de plus en plus visible, de contraindre à apprendre à chaque jeu une nouvelle règle et de proposer moins d'heures de jeu... Certes, il y a des systèmes que l'on qualifie parfois de "classiques" (pour le napoléonien : Mouvement, Combat et zone de contrôle rigide) ou de "deuxième guerre mondiale" (mouvement, Combat, Second mouvement blindé ou non) ; mais ces systèmes n'en sont pas véritablement au sens où aucune volonté unique n'a présidé à leur établissement, non, ce sont les joueurs qui ont pris l'habitude de les classer ainsi pour mieux se repérer mais au niveau des auteurs rien ne semble avoir été fait pour harmoniser tout cela ; même les Français qui sont pourtant en petit nombre et malgré tout n'ont rien fait dans ce sens (Défieux, Petit, Cornejo, chacun a *sa* façon de voir les choses et les joueurs n'ont qu'à se débrouiller pour retenir les innombrables variations...).

Résultat, ce type de simulation perd de plus en plus de terrain et c'est trés dommage car ce sont les seules qui permettent d'aborder les conflits terrestres de niveau "opérationnel" et "stratégique". Alors, que faire ? Sans tomber dans le militantisme pur et dur, il y aurait certainement des solutions à apporter, pourquoi pas tout simplement que ce soient les revues qui reprennent le problème à la base (Ndlr: tu as des noms en tête peut-être ?) et conçoivent un système moyen terme que l'on pourrait appliquer au plus grand nombre de jeux déjà existants pour la période considérée ?

J'en finis maintenant, en souhaitant que ce court exposé d'un phénomène en cours pourra vous guider dans le choix de vos futures acquisitions ou aura permis à certains de mieux définir leurs goûts propres et leurs motivations, chose toujours très utile au joueur qui désire mieux réussir dans l'art délicat de la simulation. Il y a, c'est sûr, de la place dans nos coeurs de fanas à la fois pour les jeux qui ne proposent pas de scénarios et ceux qui en sont bien pourvus, pour l'heure, ce sont ces derniers qui ont le vent en poupe, qu'en sera-t-il demain ? Je ne sais, mais je vous avais proposé dans le précédent numéro de *Graal* de "vivre l'aventure fantastique du jeu" en direct, elle est en cours, vous en êtes les acteurs alors respirons ensemble cet air et... au mois prochain, si vous le voulez bien !!!

Xavier Jacus

ADVANCED SQUAD LEADER



JUSQU'AU DERNIER

8 octobre 1944, zone de la Roer. Des combats particulièrement durs opposent allemands et américains. Certaines positions clés sont prises et reprises 10 à 15 fois. La 8° compagnie de panzergrenadiers vient à peine de relever les hommes de la 20° volksgrenadiers qu'elle subit une puissante attaque de deux compagnies américaines appuyées par des chars, de l'artillerie et des chasseurs-bombardiers. L'ordre est de tenir coûte que coûte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les américains doivent être les derniers à occuper 5R1 et 5I9 et infliger plus de pertes (A 26.2) qu'ils n'en subissent (un char détruit rapporte 1 point si l'équipage est tué, 0 sinon) ou éliminer toutes les unités allemandes pour gagner. Tout autre résultat est une victoire allemande.

N

4

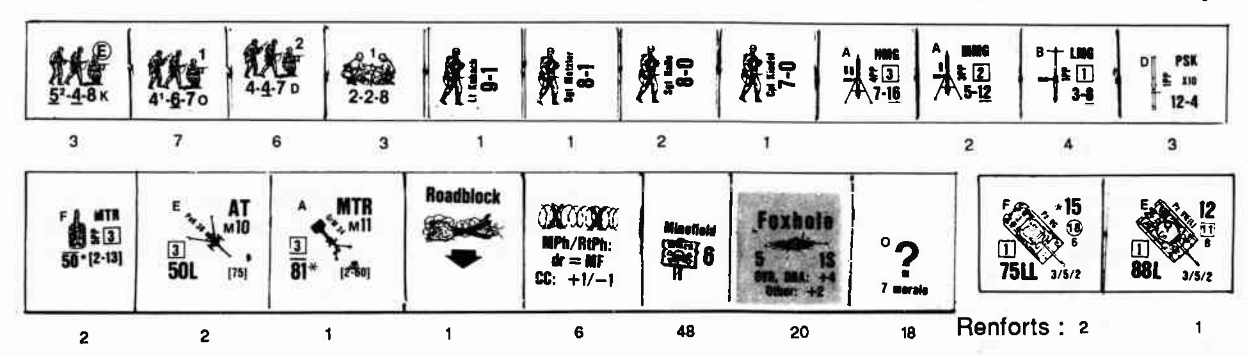
19

5

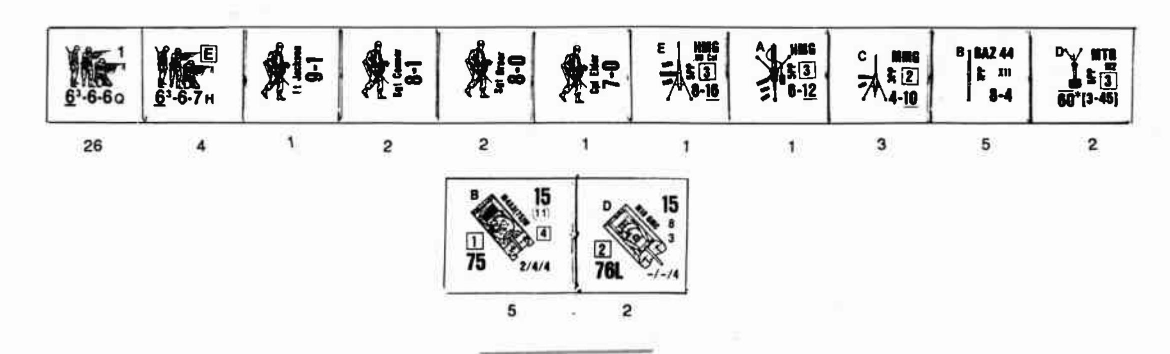
Les allemands se placent en premier.
Les américains jouent en premier.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Les éléments de la 8° compagnie de panzergrenadiers [ELR 2] se placent au sud de la rangée 9 de la carte 19 [SAN 6].



Les compagnies US [ELR 4] et leur support blindé se placent sur tout hexagone entier de la carte 4 [SAN 3].



REGLES SPECIALES

1) E.C. modérées, sans vent.
2) Les chefs allemands et les 5-4-8 plus aguerris que le reste des troupes ont un ELR de 4.
3) L'américain recoit deux chasseurs-bombardiers avec bombes. Il doit les utiliser le tour où il les reçoit. Les renforts allemands entrent le tour d'après par le bord ouest des cartes 5 ou 19.
4) 6 squads allemands et tous les chefs/armes de soutien/foxholes empilés avec eux peuvent se placer en HIP.
5) Avant le début de la partie les allemands subissent un bombardement (C 1.8). Les unités HIP ne peuvent être affectées. Le camouflage éventuel n'est perdu que si l'unité ou le tas de "?" rate son MC.

HISTORIQUEMENT...

Après une préparation d'artillerie qui ne fit pas grand mal aux allemands bien retranchés, l'attaque débuta. La première vague fut repoussée avec de lourdes pertes mais l'intervention de deux Thunderbolts et la supériorité numérique des américains fit pencher la balance en leur faveur. Cependant l'arrivée inopinée d'un peloton de blindés allemands qui mirent à mal les tanks américains découragea ces derniers qui se retirèrent.

Omar Jeddaoui

la bataille de fleurus



Nous poursuivons notre présentation des "grands classiques" avec "fleurus", la bataille qui sauva les révolutionnaires français.

Le mois dernier, nous vous présentions "Panzergruppe Guderian", un jeu "deuxième guerre mondiale". Changeons d'époque, penchons nous aujourd'hui sur "La bataille de Fleurus", un jeu français édité par Jeux Descartes, le premier jeu réalisé par Jean-Jacques Petit, qui nous a gâté de tas d'autres simulations historiques bien ficelées. Qu'importe, en ce qui concerne "La bataille de Fleurus", vous pourrez aisément la trouver dans de nombreuses boutiques, aux alentours de 150 francs.



La boite de jeu est suffisamment résistante, elle contient un casier de rangement de pions très utile, une planche de pions un peu trop fins (mais enfin...) et un livret de jeu de vingt pages dans lequel, outre l'indispensable historique et la règle, on trouvera tout à la fin deux pages reproduisant les planches de pions des deux armées antagonistes, initiative utile (quand on perd des pions ou qu'on les abime, on peut ainsi les remplacer) que l'on espère toujours voir se généraliser (hélas, tel n'est pas le cas !). Tout cela est d'une qualité suffisante et si quelques petits défauts subsistent encore (manque les noms de rivières pourtant cités dans l'historique, absence de la numérotation traditionnelle des cases, règle du jeu trop concise sur certains points délicats, ...), toutes ces imperfections sont mineures, rien qu'un joueur lucide ne puisse résoudre aisément, et passent souvent inaperçues par rapport à la marée des points positifs (présentation aérée des règles, nombreux croquis explicatifs, qualité événementielle de la simulation, trouvailles ludiques nombreuses).

Comme pour Panzergruppe Guderian, nous allons essayer de ne pas nous appesantir sur la description des règles. La phase de jeu est classique : mouvement et Combat, les zones de contrôle sont rigides, ce qui signifie que dès que vous êtes entrés dans une case controlée, vous ne pouvez la quitter que sur résultat d'un combat (avance, recul ou élimination). La présence de nombreuses cases non controlables (ruisseaux, villages, etc) rendent toutefois le jeu très fluide. Sur ce système bien connu et éprouvé viennent alors se greffer tout un tas de règles originales : marche forcée, charge de cavalerie, attaques interarmes (et non inter-armées comme inscrit dans la règle -faute de secrétariat sans doute mais gênante pour les débutants-), démoralisation, troupes fraîches qui rendent compte des particularités du combat à cette époque et aussi quelques règles événementielles: Aérostat (qui permit aux Français de se déplacer plus vite puisque connaissant les positions et manoeuvres ennemies), généraux (les chefs français savaient enthousiasmer leurs troupes), grande redoute (un ouvrage de fortifications très puissant), effet de la nuit, cas particulier des villes de Charleroi et de Fontaine-Lévêque.

Nous voici donc avec entre les mains un système de jeu particulièrement riche, il s'agit d'en faire le meilleur usage possible au niveau ludique.

L'expérience de quelques (hem,hem..!) parties acharnées, nous a montré que l'analyse de l'auteur, à savoir : "La victoire de Fleurus est la résultante de luttes particulières, c'est-à-dire que l'on chercherait vainement dans cette bataille ces phases nettement distinctes qui caractérisent la méthode napoléonienne... et aboutissent à la défaite de l'ennemi grâce à une manoeuvre artistiquement conçue et habilement préparée" est vérifiée sur le tapis de jeu quasi-systématiquement lors des parties (les positions de départ, et la hâte d'en découdre des joueurs font qu'il ne peut en être autrement). Il s'agit d'une vaste empoignade où "avant" et "arrière" n'ont bien souvent, très vite, plus aucune signification face à l'embriquement des corps d'armées (appelés "colonnes") qui combattent chacun pour leur propre compte en ralliant où et quand ils le peuvent les restes dispersés d'autres colonnes plus durement engagées.

Les conditions de victoire sont simples, il faut avoir détruit au bout des seize tours de jeu que dure la partie, le maximum d'unités adverses (en valeur de combat) pour un minimum de pertes chez soi... vaste programme, auquel nous ne pourrons répondre que par quelques conseils simples : frapper fort et vite là où l'autre est en infériorité, esquiver partout ailleurs par la vitesse ou l'utilisation judicieuse des cases incontrolables ; détruire de préférence par encerclement car les pions ôtés de la carte sur D.E. (Défenseur Eliminé) ou A.E. (Attaquant Eliminé) peuvent revenir en jeu (être ralliés) deux tours de jeu plus tard sur un jet de dé à 50% de réussite.



A partir de là, considérons la situation au départ, vue du camp français :

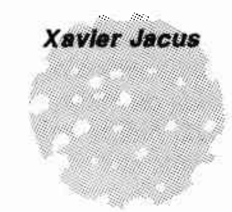
Sur l'aile gauche, l'infériorité est telle que la seule solution sage est le recul à pleine vitesse. Recul certes, mais pour rejoindre où ? deux possibilités s'offrent alors à vous ; soit vous décidez de rassembler les deux troupes (deux groupes de 3 et 4 pions) en une seule pour obtenir un recul sans pertes et en ordre, de taille à gêner la progression adverse, mais dans ce cas l'adversaire en profitera pour infiltrer

des pions derrière votre dispositif ce qui inquiètera le reste de l'armée (vers Charleroi ou sur la rocade S56 / Les Chessarts), soit encore le recul se fait séparément mais il ne restera sans doute plus grand-chose de ces forces quand elles rallieront enfin le gros des troupes, mais en échange vous aurez gagné un peu de temps...
Au centre, une technique très souvent tentée par les joueurs français est justement de frapper très vite et très fort à hauteur de Pont-à-Migneloup / Grand Champ, pour couper la rocade citée plus haut tout en isolant plus de la moitié de l'Armée Alliée dans le coin N-E de la carte où elle risque d'être annihilée car le terrain se prête mal à la défense ; ceci n'est possible que si justement les arrières françaises ont réussi à gagner un peu de temps d'où l'intérêt de bien surveiller ce qui se passe sur l'aile gauche.
L'aile droite française est assez musclée mais elle ne bénéficie d'aucun site de déploiement correct pour attaquer, alors qu'elle peut facilement se retrancher sur des positions que l'on croirait préparées à l'avance (forêt sur la ligne de front, hauteurs plus ruisseaux). Toute l'astuce consiste donc à attirer un maximun de forces adverses sur ce secteur tout en faisant glisser vers le centre tout le superflu.

Après relecture de ce plan de jeu, franchement, si vous réussissez tout ça à la fois, vous êtes Napoléon !!! Sinon, vous vous rendrez vite compte de la réalité de la pagaille qu'a dû être la vraie bataille...
Bon, tout ceci, n'est certes qu'une des quelques tactiques offensives que le français peut tenter de mener, quant au mode défensif, il consiste à reculer d'une dizaine d'hexagones par rapport au déploiement initial afin que tout le front puisse être couvert de troupes, technique que je ne vous recommande pas car la supériorité Alliée est telle : 45 pions contre 41 et surtout 230 points de combat contre 181, que votre adversaire n'aura aucun mal à choisir tranquillement le point le plus faible de votre ligne, concentrer ses forces et vous disloquer, et alors, votre plus grande mobilité (+1 Point de mouvement si le Ballon monté est opérationnel) ni l'effet de vos généraux (+1 rapport de force) ne vous servira à grand chose dans ce contexte.
C'est normalement le camp allié qui a l'initiative, et s'il sait la garder malgré son handicap de déploiement initial, il gagnera normalement la partie par grignotage des forces françaises ; tout le problème pour elles, est donc de reprendre cette initiative en acquérant au moins sur un point du front une supériorité flagrante.

Lutte pour l'initiative, lutte de vitesse, combats d'arrière-garde et de harcèlement, épreuve de force sur certains points chauds : Fleurus ou Grande Redoute, Pont-à-Migneloup ou Gosselies, Bois de Dampremy ou village de Lambusart ; rien n'est jamais vraiment acquis et le moral de chaque joueur a autant d'importance dans la conduite de parties aussi mobiles et fluctuantes, que le nombre ou la valeur des troupes restant sur le terrain, à chacun.
J'aime ce jeu qui restitue toutes les composantes d'une bonne simulation : la variété et la richesse des situations tactiques, l'implacabilité de la lutte psychologique qui se noue entre les deux protagonistes font de ce genre d'exercice un spectacle de choix pour tous les acteurs comme pour de simples spectateurs.

Xavier Jacus



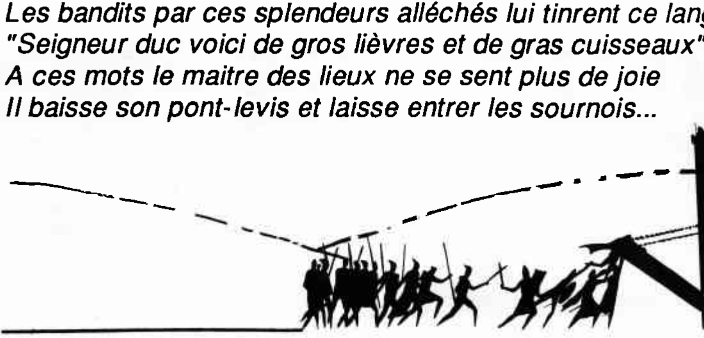




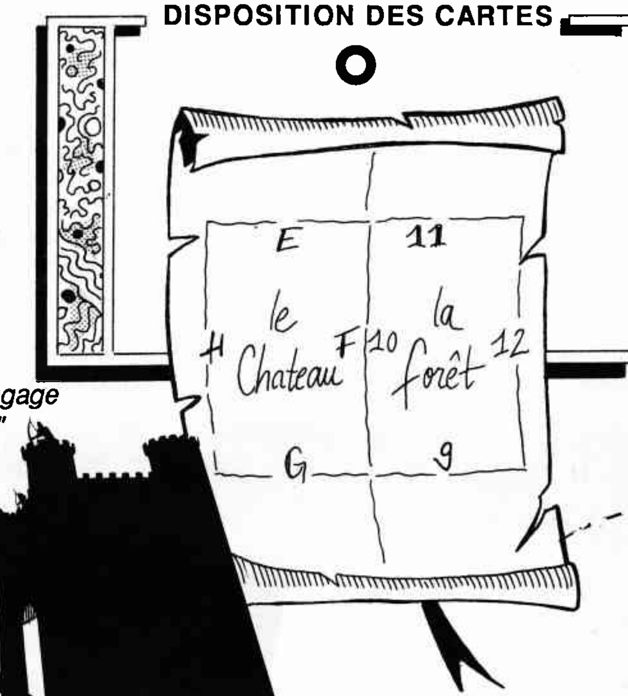
LES AVENTURES MEDIEVALES DE CEDRIC LE SERF OU LES MILLE ET UNE FACONS DE SE FAIRE **OCCIRE** !
REMPARTS TROP HAUTS ET SOLDATS TROP GROS

LA FABLE DU CEDRIC ET DES BANDITS

Maitre Cédric s'étant révolté tout l'été
Se trouva fort dépourvu quand la bise fut venue
Il alla crier famine chez les bandits ses amis
Ceux-ci par chance étaient en pleine bouffetance
Le château des Cimes la victime de leurs crimes
Le Cedric encaissa une baffe de tous et se baffra de tout
Mais les bandits aimaient la ripaille comme la bataille
On décida de mettre à sac les tours du Ressac
Le duc du même nom sur son donjon perché
Tenait dans ses mains tout l'or de la région
Les bandits par ces splendeurs alléchés lui tinrent ce langage
"Seigneur duc voici de gros lièvres et de gras cuisseaux"
A ces mots le maitre des lieux ne se sent plus de joie
Il baisse son pont-levis et laisse entrer les sournois...



DISPOSITION DES CARTES



LES FORCES EN PRESENCE

Les assaillants :

Groupe 1 :
- Sergent : A'Wood,
- Archer court : Bowyer
- Paysans: Giles, Gobin, Baker, Salter +4 Mules

Groupe 2 :
- Sergent : Arnim
- Archers longs : Aylwin, Owen, Myrlin
- Piquiers : Hal, Ben, Wat, Perkin, Odo, Crispin, Bertin, Mark
- Paysans : Cedric, Smith, Wulf, Radult, Ivor, Gam, Mathiew, Gobin, +8 échelles

Les défenseurs :
- Seigneur : Conrad
- Chevalier : James
- Arbaletriers : Arbalister, Codemar, Nicholas
- Hallebardiers : Frederick, Tom, Watkin
- Vougiers : Guy, Tybalt, Roes

POSITIONS DE DEPART

1) Les défenseurs se placent en premier. Le chevalier et le seigneur se placent dans le donjon. Chaque tour du château doit être, au moins, occupée par un homme d'armes. Les pions restants sont placés n'importe où dans l'enceinte du château. Le pont levis est baissé.
2) Les assaillants se placent en second. Le groupe 1 est disposé dans le château à 6 cases au plus du pont-levis. Aucun pion ne peut se trouver sur un rempart ou dans une tour. Ils sont placés dans la cour du château uniquement. Les mules sont considérées comme étant attachées entre elles. Le groupe 2 se place sur 12,carte "la Forêt". Les pions doivent être obligatoirement disposés sur les hexagones de bois, on considère qu'ils sont cachés.
3) Les assaillants bougent en premier.

Condition de victoire
La victoire revient au camp qui occupera le château. Si les assaillants s'emparent de l'ensemble du château mis à part le donjon ils sont quand même déclarés vainqueurs.

Denis Sauvage

DE LA TACTIQUE A LA STRATEGIE



Paul Bois, le créateur d'Amirauté, vous donne quelques conseils pour organiser de vastes campagnes aéro-navales.



La première nécessité pour un combattant est de bien connaître les caractéristiques et le fonctionnement de ses armes. AMIRAUTE par ses analyses et ses règles progressives apporte au "wargamer" intéressé par la guerre aéronavale 1939-1945 toutes les formules utiles et les documents souhaitables. Dès qu'il en a terminé la lecture le débutant peut se glisser dans la peau du Commandant *Langsdorff* sur la passerelle du "GRAF-SPEE" ou de son adversaire le Commodore *Harwood* sur celle de l "EXETER" et engager l'action comme celle qui ouvrit si dramatiquement la scène en décembre 1939. Une feuille de papier et un crayon suffiront. S'il préfère un support plus concret il pourra faire évoluer à sa guise les petites figurines du commerce en métal ou en plastique dont certaines sont de véritables chefs-d'oeuvre de finesse et de fidélité... Après ce premier essai, progressant dans la maîtrise des principes de base l'amateur abordera des combats plus importants mettant en jeu un plus grand nombre d'unités et il deviendra rapidement un virtuose du canon et de la torpille. L'art de diriger une bataille n'aura plus de secret pour lui et il occupera avec de plus en plus d'aisance tout le domaine de la tactique navale. De plus, l'expérience venant, il aura l'agréable assurance de s'ancrer de mieux en mieux dans le réalisme... Jusqu'au jour où, emporté par le feu de l'action dans son désir de bien conclure à tout prix "sa" bataille, il prendra le risque de s'éloigner de la vraisemblance et se trouvera alors dans une situation inconfortable. Ainsi par exemple le sacrifice volontaire de tous ses moyens, imaginable théoriquement lorsque le combat limité est une fin en soi mais qui ne correspond à aucune référence d'événements réels, pourra lui être contesté... Pour se garder de ces errements aussi bien que pour dépasser les limites restreintes de l'entité tactique, le besoin d'accéder à une autre dimension du jeu se fera jour.

Il abordera alors avec confiance l'aspect le plus séduisant d'AMIRAUTE. Délaissant les attaches matérielles l'esprit du joueur s'élèvera au plaisir pur du jeu de réflexion en envisageant le prolongement stratégique du "kriegspiel". Il ne s'agira plus de s'en tenir au choc ponctuel de quelques unités engagées mais d'avoir une vision d'ensemble d'une partie plus amplement conçue pour atteindre la suprématie décisive. Ce n'est plus l'adresse dans la bataille qui joue mais l'art de coordonner l'action de la totalité des forces. Ce sont essentiellement les grandes combinaisons destinées à surprendre l'adversaire, à marcher vers lui, à se dérober, à détruire ses moyens de ravitaillement pour l'épuiser, à ruser pour l'amener dans un secteur choisi comme avantageux, à l'acculer enfin à la bataille dans les plus mauvaises conditions pour lui. Ce n'est pas seulement une différence quantitative de moyens qui sépare la tactique de la stratégie. C'est toute la conception à long terme qui vise à servir au mieux l'épreuve de vérité, brutale mais courte dans le temps et le plus souvent partielle, qu'est la Bataille. D'ailleurs celle-ci peut-être localement heureuse et ne pas changer le sort d'un conflit condamné par une stratégie mauvaise. On se rappelle l'exemple de la bataille du Jutland, victoire tactique allemande mais défaite stratégique...

Un thème de "Campagne" représente parfaitement cette dimension stratégique dans le cadre proposé par AMIRAUTE. Une fois le but bien défini par le thème - et ici la conception détaillée et soigneuse de l'arbitre-coordinateur prend toute son importance - il conviendra bien évidemment pour le joueur d'établir le meilleur plan en fonction de toutes les éventualités. Cette préparation minutieuse de l'action repose traditionnellement sur les trois principes que sont les recherches de la puissance, de la sureté et de l'économie des forces.

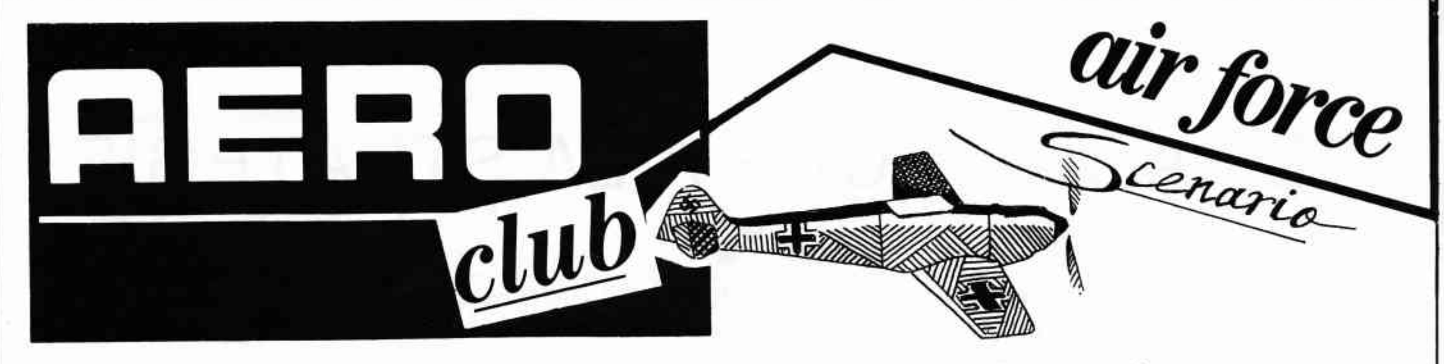
- D'abord constituer ses forces : dans le cas très intéressant où l'on dispose au départ d'une enveloppe de points qui laisse le choix des moyens à chacun des partis, la responsabilité est engagée dès la première pensée. Cette façon de commencer le jeu est très appréciée et réaliste car il s'agit de créer soi-même l'outil le plus efficace pour construire la victoire et on devine qu'une erreur initiale de jugement pourra se payer très cher par la suite...
- Il faudra ensuite chercher à se protéger des coups de l'adversaire, c'est-à-dire essayer de découvrir ses projets ou ses possibilités et d'en prévoir la parade. La recherche du renseignement sera capitale et l'action bien menée de l'arbitre assurera la fonction pour le plus grand intérêt de la partie. Il faudra savoir prévoir le succès pour en profiter, aussi bien que les revers pour y faire face.
- Enfin la prospective stratégique imposera d'éviter le gaspillage des forces dans la tentation d'un succès momentané trop coûteux qui pourrait compromettre l'avenir des opérations. Il faudra proportionner très justement les moyens à l'importance de l'objectif et savoir les adapter à l'évolution de la situation.

On conçoit combien cette vue à long terme élève le jeu au dessus du concret immédiat du choc lui-même, soumis comme toujours pour une part au hasard, ce Dieu éternel des batailles... Napoléon aimait à répéter qu'il fallait donner les 2/3 des chances au calcul et n'en laisser qu'1/3 au hasard...

Cette possibilité de stratégie opérationnelle donne à l'amateur l'opportunité de s'intégrer dans une simulation à tous les niveaux. L'attrait des grandes conceptions et des grandes manoeuvres qui visent à préparer l'épreuve de la Bataille est tout à fait fascinant. Le joueur partagera sans réserve les émotions des *Yamamoto, Nimitz, Reader ou Cunningham.* Il lui suffira d'un peu d'imagination, de goût des responsabilités et de l'action alliés à la finesse du jugement... Exactement les qualités du "wargamer" de talent !...

Paul Bois







Lors du sondage qui avait précédé la réalisation du Top Jeux que GRAAL vous a proposé le mois dernier, 8.2% des joueurs interrogés avaient cité "Air Force" parmi leurs 3 wargames préférés. Ce résultat situe ce jeu au troisième rang de vos préférences tout juste derrière "Squad Leader" et "Cry Havoc". Par conséquent, nous avons décidé d'accorder à ce jeu une place toute particulière dans nos colonnes. C'est pourquoi nous vous proposerons dès GRAAL n°4, un épais dossier sur la "Bataille d'Angleterre" qui vous permettra de débuter une campagne et de "monter" vos pilotes. Vous y trouverez le détail des forces en présence avec de nombreuses cartes, tableaux et photos, une comparaison des principaux avions, les tactiques et les stratégies de l'époque ainsi que plusieurs scénarios historiques dont la liste s'allongera au fil des GRAAL. Vous avez donc 2 mois pour vous procurer "Air Force" ou affuter votre art du pilotage.

Cependant, si vous êtes déjà un joueur confirmé, ou bien si vous êtes isolé et cherchez un partenaire, ou bien encore si tout simplement vous jouez ou aimeriez jouer à "Air Force", nous vous invitons à nous écrire. Nous pourrons ainsi vous renseigner sur les joueurs de votre région, lancer des parties par correspondance, voire même organiser un Championnat.

Donc, n'hésitez pas, ECRIVEZ-NOUS
GRAAL-AIR FORCE
35, rue Simart - 75018 PARIS.

En attendant, pour vous mettre en appétit, nous vous proposons ce mois-ci les prémices de la Bataille d'Angleterre.

"OPERATION DYNAMO"

L'évacuation de Dunkerque par la Force Expéditionnaire Britanique, codée "Opération Dynamo" débuta le 25 Mai 1940 et prit fin dix jours plus tard. Durant cette période, il fut confié comme mission aux 16 escadrilles de chasse du 11ème Groupe de la RAF d'assurer la protection aérienne de l'opération. Parmi ces escadrilles, le Squadron 54.

Basés à Hornchurch en Essex, les pilotes de la 54ème, aux commandes de leurs Spitfire participèrent à tous les combats. Parmi eux, le Group Captain Colin GRAY, néo-zélandais. Alors âgé de 25 ans, c'est au-dessus de Dunkerque qu'il connut son baptème du feu.

Ecoutons le raconter ce premier engagement, cela se déroulait le 25 Mai 1940...

"Nous escortions une escadrille de Swordfish. Ils avaient pour mission de bombarder Gravelines. Leur bombardement fut somme toute inefficace mais leur objectif était plus de réveiller ce nid de frelons.

Dans la mêlée qui suivit, alors que j'étais engagé en plein combat, mon zinc fut touché par une paire d'obus et de nombreuses balles. Le type avait dû m'aligner pendant que je regardais un pilote de Me 109 sauter en parachute au même moment, ce qu'on nous avait pourtant bien averti de ne jamais faire... Le premier obus explosa juste devant mon tableau de bord détruisant les circuits hydrauliques quant au deuxième, il frôla mon cockpit pour finalement déchiqueter mon aileron d'aile !"

Au cours des 10 jours de l'opération "Dynamo", le Squadron 54 obtint 31 victoires homologuées et endommagea 16 autres avions ; il perdit dans le même temps la moitié de ses avions et de ses pilotes. Quant à Colin GRAY, il termina la guerre avec 28 victoires, ce qui fait de lui l'un des plus grands As de la RAF.

SCENARIO "AIR FORCE" N°1

Provocation dans le ciel de GRAVELINES, 25 mai 40.

RAF : - Squadron 54 : 6 Spitfire I
entrée carte section V.
- direction 1 ou 2.
- altitude : entre 6000 et 7000 pieds.
- Les six pilotes sont novices.

Mission : intercepter les avions ennemis afin de les empêcher de poursuivre les swordfish.

Luftwaffe : III/JG 51 : 4 Me 109.E
- entrée : carte section I ou II.
- direction : 3, 4 ou 5.
- altitude : entre 4500 et 5500 pieds.
- pilotes : 2 novices, 2 averages.

Mission : sortir de la carte par la section V, bord Ouest, à plus de 6500 pieds d'altitude, afin de faire un carton sur les Swordfish.

Conditions de victoire : les allemands gagnent si au moins deux Me 109 réussissent leur mission et que 2 avions anglais ont été détruits. Sinon les anglais gagnent.

Scénario "Air Force" N°2

Dunkerque, 28 mai 40.

RAF : Squadron 54 : 8 Spit I
- entrée : section V ou VI.
- altitude inférieure à 8000 pieds.
- pilotes : 8 novices, sauf si certains ont obtenu une victoire lors du 1er scénario.

Mission : empêcher les avions allemands d'attaquer les cibles au sol.

Au sol : 2D6 camions, 1D6 char, 2D6 DCA légères qui pourront être empilées 2 à 2. (1 à 4 affuts) le tout disposé à la volonté du joueur anglais sur les cartes V et VI

Allemands : III/JG 51 : 6 Me 109.E
- entrée : section I ou II.
- altitude au choix
- pilotes : ceux du premier scénario +1 'average', les autres sont novices.

Mission : protéger les Me 110 durant leur attaque.

I/ZG 26 : 4 Me 110 C loaded
- entrée : section I ou II, altitude au choix.
- pilotes : 3 novices, 1 average

Mission : bombarder et mitrailler les cibles au sol puis sortir par le bord Est des sections III ou IV.

Conditions de victoire : En plus des points des avions détruits, un char rapporte 5 points, un camion 2 points, un affut de DCA légère 1/2 point. On effectue le décompte des points de victoire pour connaître le vainqueur.

Règle optionnelle : elle concerne la DCA. Le joueur qui la joue doit faire un jet de spotting supplémentaire afin d' identifier la nationalité des avions...

Didier Jacobée

LA GUERRE EN PLOMB

JOUEZ LES HEROS

~

Ou comment faire pour que votre paladin 15° prenne la tête d'une armée sainte et aille écraser cette vermine orque, là-bas dans le pays noir.



Comment utiliser un paladin 18ème niveau propriétaire d'un petit fief, qui s'est lié d'amitié avec un ranger 8ème niveau, et 2 guerriers, l'un 5ème niveau, l'autre 3ème niveau, qui appointe une petite troupe permanente de 600 hommes, et qui peut lever 3000 hommes valides ? Si vous êtes lassé des "Donjons" où vous ne pouvez utiliser vos mercenaires et vos fidèles, si vous hésitez à envahir la région voisine pour y chasser le mal qui impose sa loi, une seule solution pour vous, le jeu de guerre. Enfin, vous pourrez vivre l'exaltation des combats fantastiques, vous tremblerez pour vos héros lorsqu'ils affronteront la mort à la tête de leurs armées. Ici pas de maitre de jeu, simplement des stratèges livrés à eux-mêmes où le meilleur l'emportera. Seul problème, comment jouer un héros dont le niveau d'expérience est variable, dont l'armement regorge d'équipement magique, au sein d'une armée comportant des milliers d'hommes, donc des centaines de figurines ?

Nous avions exposé lors de notre dernier article les principes et les avantages du jeu de guerre, en considérant la traduction française "La Flèche et l'Epée" comme règle de référence à partir de laquelle des adaptations fantastiques pourraient être établies. Voilà donc le moyen de jouer vos guerriers expérimentés en pleine bataille. Ce tableau d'équivalence concerne les guerriers, les paladins, les rangers et tout autre spécialiste du maniement des armes.

REMARQUES COMPLETANT LE TABLEAU

- C'est le jeu de rôles "Donjons et Dragons" qui est pris pour référence lors de la définition du niveau atteint par le personnage, car il est de loin le plus pratiqué. Bien évidemment, tout autre personnage qui est établi à partir d'un jeu différent peut-être adapté du moment que vous lui octroyez un des six niveaux en jeu de guerre.
- Le niveau 0 est celui de tous les combattants ordinaires.
- L'influence du moral peut s'exercer quand le héros est avec une unité, lors des tests de moral prévus par la règle pendant la partie.
- A partir du niveau 3 en jeu de guerre, un héros est général et commande donc à des troupes. Il a tous les avantages et les contraintes du général tels que les prévoit la règle.
- Le coût normal de la figurine se calcule normalement comme pour les autres combattants. N'oubliez cependant pas qu'un héros de niveau 3 et plus doit avoir la valeur d'un général.

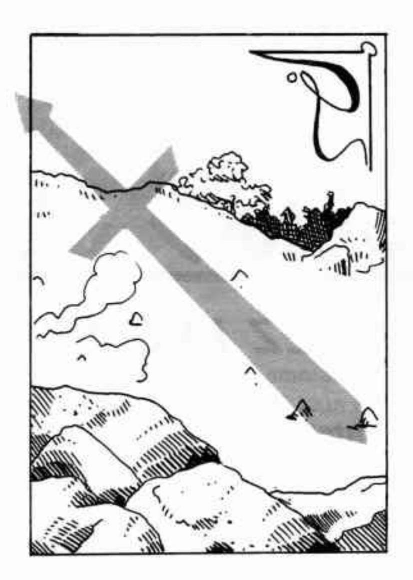
CARACTERISTIQUES COMMUNES AUX HEROS

- La figurine de héros le représente lui et lui seul, avec ou sans monture. C'est une dérogation à la règle de l'échelle représentative qui stipule qu' une figurine équivaut à 20 combattants.
- La figurine de héros doit être soclée comme les autres figurines de jeu de guerre. Ce socle doit avoir les dimensions spécifiées par les règles, et qui dépendent de son équipement, de sa manière de combattre et de se déplacer.
- Le héros est tué dès qu'il a reçu 20 pertes, comme toutes les autres figurines.
- Le héros risque d'être blessé et doit évacuer le champ de bataille dans les mêmes conditions qu'un général : dès qu'il reçoit des pertes par le tir ou par le combat, celles-ci sont déduites des 20 pertes nécessaires pour le tuer. Ensuite le joueur jette un dé moyen ou normal selon que son héros est Régulier ou Irrégulier, et multiplie le résultat par le nombre de pertes reçues cette période de jeu. Un total qui est supérieur au chiffre restant des pertes indique une blessure incapacitante.
- Le moral d'un héros est toujours "classe A", la plus élevée.
- Le héros est soit régulier, s'il a suivi un entrainement collectif avec un corps de troupe constitué et régulier, soit irrégulier si son entrainement est individuel, ce qui est le plus souvent le cas.
- Le héros non général doit appartenir à une unité constituée. Les règles prévues s'appliquent quand équipement, vitesse et classe de moral diffèrent entre sa figurine et celles des membres de l'unité.
- Pour chaque général-héros, ajoutez 10% au total de la force de reconnaissance des troupes qu'il commande.
- Un général-héros non-joueur doit avoir une personnalité telle que la règle les prévoit, pas un général-héros joueur.
- En combat singulier, un héros recevant plus de pertes que son opposant est blessé et fait prisonnier. Il n'est tué que s'il reçoit 20 pertes et plus au total.

CAS PARTICULIERS

Il est cependant possible que vous désiriez, même si à priori ce n'est pas là sa place, envoyer dans une bataille rangée un personnage qui ne soit ni un spécialiste des conflits armés, ni un lanceur de sorts (voleur, assasin, moine ou autre). Dans des combats de cette importance, leur spécialité ne leur est pas d'une grande utilité, et seule leur expérience des situations dangereuses peut les classer au-dessus du commun des combattants. Vous adopterez donc les mêmes adaptations au jeu de guerre que les guerriers et assimilés. Simplement, vous considérerez les modifications suivantes :
- Un niveau en jeu de guerre en moins (un voleur de niveau 3 et un de niveau 6 auront donc le niveau 0 en bataille).





- Impossibilité d'être général, et obligation d'être affecté à une unité dont il sait utiliser l'armement, et dont il adoptera les armures et protection, ainsi que le soclage. L'unité devra être Irrégulière comme le héros.
- Moral B pour un héros ayant un niveau de 1 et plus en jeu de guerre, moral C pour un niveau 0.

EQUIPEMENT

Votre guerrier est maintenant défini et déjà prêt au combat. Son équipement est standard. Mais bien sûr, au cours de ses aventures, il a pu découvrir des objets magiques. Leur liste étant infinie et l'utilisation de certains paraissant plus que douteuse au cours d'une bataille rangée, seuls les objets liés à l'armement et à leur efficacité sont étudiés ici :

Les armures et boucliers

En "Donjons et Dragons" la valeur des défenses corporelles magiques est exprimée en bonus (voire malus pour les armures maudites). Pour chaque bonus de 2 points accordé par une armure corporelle ou un bouclier, son possesseur déduira 1 au facteur tactique de tir ou de combat de ses adversaires. Mais pour chaque facteur déduit, le héros verra son budget augmenté de 10 points.

Exemple : Un porteur d'une cotte de maille en mithril +4 et d'un bouclier +3 déduira de 3 le facteur tactique d'un opposant attaquant de face, mais de 2 seulement s'il attaque par derrière (le bouclier ne peut alors être utilisé). Le coût de la figurine porteuse de ces protections augmente de 30 points.

Les armes

De la même façon, pour chaque bonus au toucher de 2 points, le facteur tactique de l'arme est augmenté de 1 et le coût de la figurine de 10 points. Une arme peut encore augmenter le facteur tactique de 1 pour un coût supplémentaire de 10 points.

Exemple : Un héros propriétaire d'un arc +3 et d'une épée sacrée +4 tire avec un facteur amélioré de 1, et combat avec 3 points en plus. Son budget s'accroit de 40 points.

Le poison

Une arme enduite de poison ajoute 3 points à un facteur tactique, sauf si l'adversaire est immunisé et seulement durant un temps limité :

- Les épées et dagues ne sont plus empoisonnées après le premier tour de combat de la partie.
- Les piques, longues lances, pilums, armes à deux mains, lances légères ou javelots et kontos perdent leur venin après le premier tour de combat où ils sont utilisés. Seuls ceux qui possèdent à la fois plusieurs types différents d'armement peuvent retarder l'utilisation d'une arme empoisonnée en combattant avec une autre.

Exemple : Un héros possède des javelots dont l'un est empoisonné, une épée empoisonnée, et une lance. Il souhaite n'utiliser le javelot qu'à la deuxième mêlée, aussi à la première combat-il à la lance et donc obligatoirement à l'épée. Pour la seconde mêlée, son épée n'est plus enduite, il lui reste la lance ainsi que ses javelots. Il les lance forcément tous avant d'arriver au combat puis tire son épée. A la troisième mêlée, il n'aura que son épée, sa lance et des javelots récupérés mais sans plus de poison.

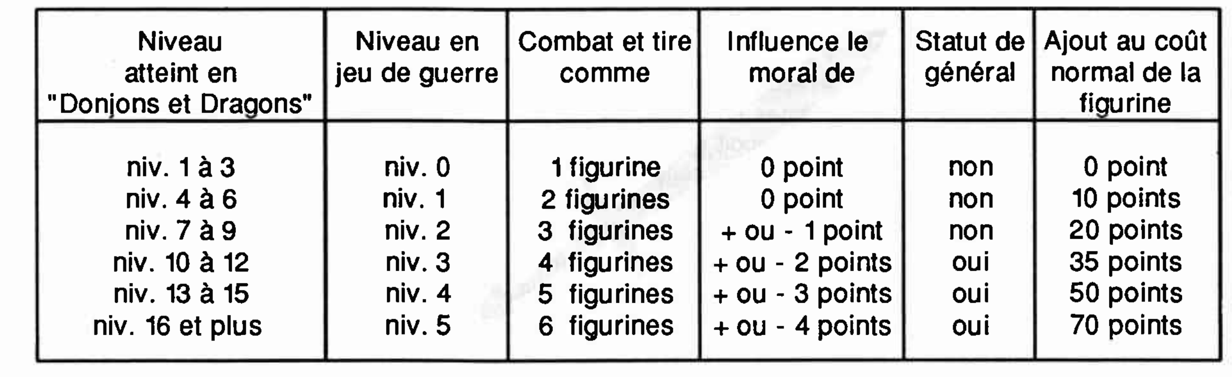
- Les arcs, arbalètes et dards tirent par salves. Pour qu'une d'entre elles soit comptée avec l'effet du poison, 10 flèches, 10 carreaux ou 5 dards doivent être enduits. Le tireur choisit librement le moment où il va utiliser ses projectiles toxiques durant la bataille.
- Les javelots sont des armes de corps à corps aussi bien que de tir. Si un ou plusieurs sont enduits, ils ne fournissent qu'une seule salve où qu'un seul combat en mêlée.

Empoisonner une arme ou des projectiles pour une salve augmente de 15 points le coût de la figurine.

Votre héros enfin équipé peut partir au combat. Si d'aventure vous souhaitez ajouter d'autres adaptations, cela est bien sûr possible, mais tâchez toujours de compenser les avantages donnés par une augmentation de coût équivalente.

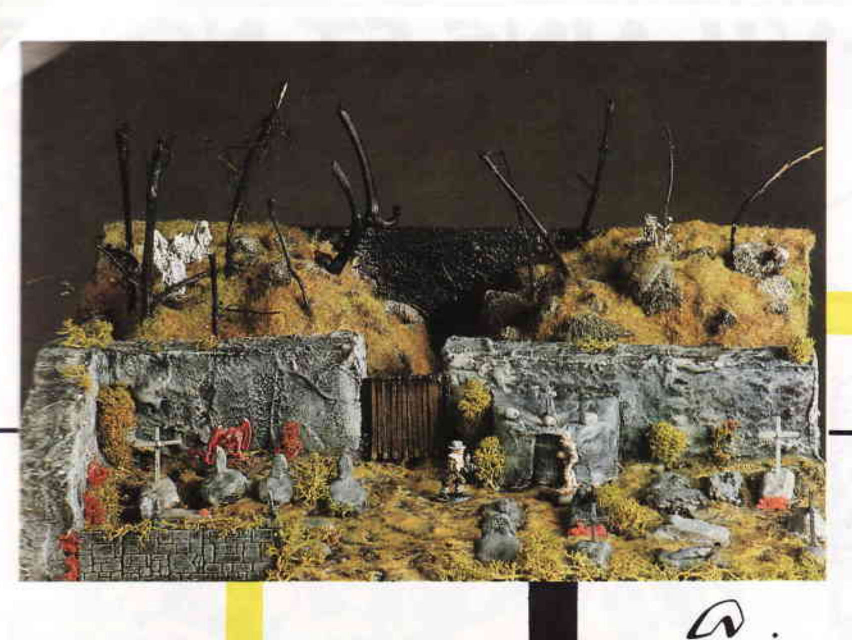
Le mois prochain Graal vous proposera deux scénarios, l'un oriental et l'autre fantastique qui vous permettront d'utiliser la matière des articles de La Guerre en Plomb.

Michel Gauthey



Niveau atteint en "Donjons et Dragons"	Niveau en jeu de guerre	Combat et tire comme	Influence le moral de	Statut de général	Ajout au coût normal de la figurine
niv. 1 à 3	niv. 0	1 figurine	0 point	non	0 point
niv. 4 à 6	niv. 1	2 figurines	0 point	non	10 points
niv. 7 à 9	niv. 2	3 figurines	+ ou - 1 point	non	20 points
niv. 10 à 12	niv. 3	4 figurines	+ ou - 2 points	oui	35 points
niv. 13 à 15	niv. 4	5 figurines	+ ou - 3 points	oui	50 points
niv. 16 et plus	niv. 5	6 figurines	+ ou - 4 points	oui	70 points





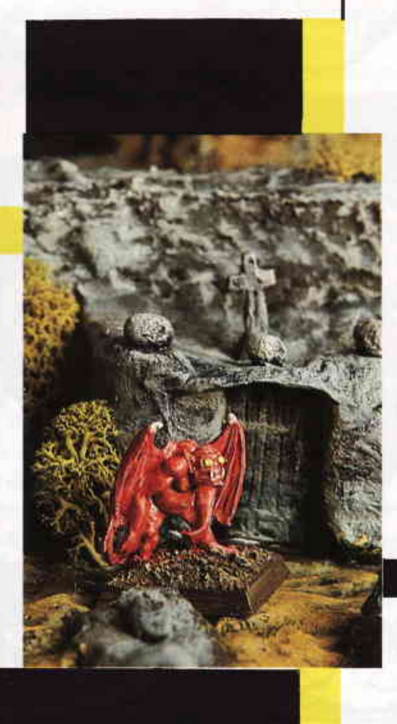


Rêve de plomb

Horreurs gothiques : le Mythe est partout. Par une belle nuit de pleine lune les enquêteurs cherchaient des indices dans le vieux cimetierre abandonné, celui qui est derrière le manoir hanté. Miss Corona Thorpe, émoustillée par l'idée du danger, se laissait photographier dans des poses avantageuses par le jeune Samuel Butler, sa robe rose pâle brillant doucement dans la lumière de la lune tandis que le vieux baron Von Himmelstraus regardait autour de lui d'un monocle sceptique : des revenants, des morts-vivants, des créatures innomables, c'était grotesque ! L'équilibre psychologique de certaines personnes était décidément bien précaire...
Figurines de Grenadier. Peinture des figurines : Michel Gauthey.









LES SUPER-VILAINS ET NOUS





"Meilleur est le méchant, meilleure est l'histoire" A. Hitchcock.

Les jeux de rôles doivent beaucoup à la littérature fantastique et à la SF, mais ceux dits "de Super-Héros" constituent un cas particulier. En effet, ils doivent tout à de petites et proliférantes revues dans lesquelles des individus colorés défendent leurs points de vue à grands coups de "Bamm !", "Bang !" et autres "Ka-pow !"; les comics. Littérature discutable, ces comics représentent néanmoins une incroyable bibliothèque de scénarios pour le MJ en mal d'imagination. Des générations de scénaristes se sont échinés à sortir leurs vingt pages chaque mois pendant des années et des années... il doit bien y avoir quelque chose à en tirer !

Penchons-nous un peu sur le cas des super-vilains. Ah ! Elle n'est pas rose la vie du méchant. Il a mauvaise réputation et personne ne l'aime, même pas les autres méchants la plupart du temps. Il rêve du pouvoir mais ne l'obtient jamais que pour quelques pages au maximum avant qu'un super-héros ne vienne le rosser. Et en plus, il ne sait pas tirer la leçon d'un échec et se sent obligé de recommencer quelques mois plus tard. Heureusement, sa mégalomanie le soutient dans les moments les plus difficiles, lui permettant de croire encore à sa célébre maxime : "Je me vengerai ! Hahaha !".

Mais sous sa sombre façade , qui est-il vraiment ?

On peut sans trop s'avancer répartir les "super-vilains" en quatre grandes catégories :

- les super-vilains folkloriques.
- les Méga-vilains.
- les intellectuels.
- les groupes.





LES SUPER-VILAINS FOLKLORIQUES

Dans cette catégorie, on retrouve les myriades de super-vilains amateurs et confirmés qu'ont affrontés l'Araignée ou Flash. Pour que le cher lecteur comprenne bien la situation, je retranscris ici le désormais célèbre dialogue :

(L'homme en collant vert et bleu fluo) : "Enfin nous nous retrouvons ! Je vais me venger de la défaite que tu m'as infligée à l'Empire State Building !

(L'Araignée) - Heu... ! Ai-je droit à un second indice ?"

Parmi les super-vilains folkloriques on trouve l'Homme-Calendrier, l'Homme-Kangourou, l'Homme-Torpille, l'Homme-Plante, l'Homme-Homme, etc. Ce personnage est bi-dimensionnel et nécessite très peu d'effort de la part du MJ. Il a un ego trop grand pour sa petite tête et est complètement monomaniaque : il veut écraser le super-héros. Il s'agit bien sûr d'une vengeance !

Le scénario est invariable : L'Homme-Truc acquiert son pouvoir par hasard (par exemple en étant mordu par un super-héros radio-actif) ; il découvre qu'il peut à l'aide de celui-ci se faire facilement le Crédit Foncier du coin ; il y va ; il est interrompu par le super-héros dont le nom est sur la couverture du comics ; il combat ce dernier et a le dessus ; le super-héros trouve le talon d'Achille de notre fripouille et la vainc.

Le super-vilain folklorique est idéal pour les parties courtes. Pour les parties très courtes, faites-en revenir un qui veut se venger d'avoir été battu, le super-héros n'aura pas à se fatiguer les méninges !

Quelques noms célèbres : Electro, l'Homme-Sable, l'Homme Absorbant, le Sphinx, le Jocker, Mr Mxyzptlk, etc.

LES MEGA-VILAINS

Tout d'abord, ils sont TRES forts. Le méga-vilain possède toutes les caractéristiques psychologiques du super-vilain folklorique avec en plus le fait d'être un cas pathologique. C'est une vraie tête de mule et l'ennuyant c'est qu'il a la puissance nécessaire pour imposer son avis. Ainsi, quand Galactus décide de manger la Terre, il faut toute la diplomatie des Fantastiques et de leur Rayon Anihilateur pour modifier le plat du jour.

Les méga-vilains les plus célèbres ont tous un but bien précis, mais que ce soit de dominer la planète ou bien de dominer la planète (vous ai-je dit qu'ils étaient têtus ?), ils peuvent se justifier: c'est pour notre bien.

Ecoutez les théories de Magnéto ou du Docteur Doom. Le monde ne serait-il pas bien meilleur dirigé par des gens aussi sensés ?

C'est ce qui rend le méga-vilain terriblement dangereux, sa foi en ce qu'il fait.

Il y a trois façons de combattre un tel adversaire.

- La première et la plus spectaculaire est aussi la plus dangereuse : foncer dans le tas. C'est ainsi que les X-men réglaient la plupart de leurs problèmes avec Magnéto. L'embêtant est qu'un tel vilain est par essence bien plus fort que les héros et que son talon d'Achille est microscopique. Il faut donc une sacrée dose de talent et de chance pour remporter une victoire sur un tel adversaire.
- La seconde est de déjouer tous les pièges tendus par le méga-vilain, ce qui le décourage d'intervenir personnellement. En effet, certains méga-vilains sont des "intellectuels" (voir catégorie suivante). C'est souvent comme cela que l'on échappe au Docteur Doom (Fatalis) ou au terrible Darkseid.
- Enfin, si tout échoue, il reste l'approche psychologique. Valable dans les cas les plus extrèmes, elle consiste à convaincre le vilain que ce qu'il est sur le point de faire est une GROSSE bêtise. Très difficile à manier, cette parade est la plus efficace face à des vilains quasi-omnipotents. En effet, ceux-ci sont souvent rongés de doutes du fait que leur pouvoir leur offre une infinité de possibilités. Le Beyonder des "Guerres Secrètes" est l'archétype même du méga-vilain "influençable".

Il est évident qu'on ne peut improviser une rencontre avec un méga-vilain. Il faut toujours pouvoir répondre à ces deux questions "Que fait-il là ?" et "Qu'est-ce qui va le faire partir ?".

LES INTELLECTUELS

Souvent dépourvus de pouvoirs exceptionnels (comme les jets de plasma par les oreilles), ils sont néanmoins, à mon avis, les plus dangereux.

Ils disposent en effet du plus terrifiant des super-pouvoirs : l'Intelligence.

On les imagine, tapis dans leurs tanières, concoctant le plan parfait qui aménera la chute de leurs ennemis. Car les "intellectuels", eux aussi, ne connaissent de but que la Vengeance (remarquez le grand "V"). Ecraser ceux qui les ont humiliés dans le passé, voilà leur rêve.

Un trait de caractère qui leur est commun est la folie, sous ses formes les plus diverses , allant de l'obsession au délire paranoï aque, ils sont tous atteints.

Les plus célèbres sont Docteur Doom, Lex Luthor, Arcade, le Penseur Fou ou encore le risible CrossFire avec ses plans stupides pour éliminer les Vengeurs. Certains ont des pouvoirs (comme Mesmero, Mysterio ou Mastermind

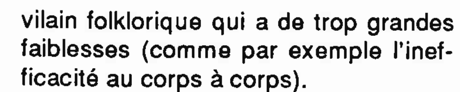
qui hypnotisa Phénix) et en usent dans leurs plans.
L'intellectuel ne peut être confronté qu'après avoir déjoué ses pièges machiavéliques car il est allergique à la présence des super-héros qu'il ne tient pas en son pouvoir. Il prépare son coup soigneusement, utilisant au maximun l'avantage de la surprise qui d'ordinaire bénéficie aux super-héros. Souvent frustrante au début, son apparition dans une campagne redonnera un peu de tonus aux super-héros lassés des super-vilains folkloriques.
Et rappelez-vous, il est dan-ge-reux !
Nota : un des jeux préférés des intellectuels est de manipuler deux héros de telle sorte qu'ils se battent entre eux. Au bout d'un instant les héros découvrent la supercherie, s'allient et battent le vilain (c'est comme ça, on n'y peut rien).



Nota bis : Les "intellectuels" et la mégalomanie ; il faut toujours prévoir un quart d'heure de jeu pendant lequel le super-vilain expose son plan pour conquérir le monde au super-héros momentanément vaincu.

LES GROUPES

Il faut bien que devant la prolifération des super-héros les vilains s'organisent. La genèse d'un groupe est souvent assez floue. D'habitude, le leader (la plupart du temps un pseudo-"intellectuel") recrute ses membres par les petites annonces dans le but de prouver que "l'union fait la force". Malheureusement, une fois la surprise de la nouveauté passée, les super-héros écrasent les super-vilains comme d'habitude.
L'intérêt des groupes, car il y en a un, est que quand on les oppose à d'autres groupes (de héros par exemple), ça fait de jolis combats.
Le groupe est aussi le seul refuge du



vilain folklorique qui a de trop grandes faiblesses (comme par exemple l'inefficacité au corps à corps).
Un conseil : n'hésitez pas à construire vos groupes en prenant en compte les faiblesses des héros de vos joueurs, ils apprécieront (le truc est alors pour chaque héros de monopoliser l'attention d'un adversaire qui ne lui est pas destiné... plus facile à dire qu'à faire).

NOTE GENERALE SUR LES SUPER-VILAINS

Quel que soit le type de super-vilain choisi pour égayer votre soirée, il faut que celui-ci soit adapté à son adversaire. Le Caid ne tiendrait pas bien longtemps devant le Surfer d'Argent et Galactus ne ferait qu'une bouchée de Dardevil. C'est pour cela qu'ils ne sont jamais invités ensemble dans les scé-



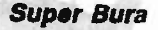
narios. Le résultat d'un conflit doit donc être incertain (nota : "désespéré" tombe exceptionnellement dans la catégorie "incertain" pour les super-héros). N'opposez donc pas l'immonde Sugar-Master au vengeur Water-Man !
Il ne faut pas se voiler la face. La plupart des super-vilains ont été créés pour servir d'adversaire à un super-héros donné. Superman a depuis longtemps cessé de compter les "uniques" morceaux de Kryptonite trouvés entre les mains malfaisantes de ses ennemis.
L'adversaire idéal peut très bien être un avatar du héros comme pour l'Araignée et le Docteur Octopus (sa genèse est d'ailleurs désopilante de niaiserie : une explosion lui a greffé ses tentacules !) ou Batman et le Sphinx. Il peut également en être l'antithèse comme pour Firestorm et Mrs. Frost ou Roux et Combalusier. L'important est de conserver l'idée de dualité. Le manichéisme redondant dans ce type de jeu n'est qu'un outil de plus dans les mains du MJ. Qui douterait un seul instant du fait que la "Force de la Liberté" (Freedom Force) et la "Confrérie du Mal" (Brotherhood of Evil) sont destinées à se combattre pendant des dizaines de numéros ? (En fait, il s'agit de deux groupes de super-vilains qui ne sont même pas chez le même éditeur... mais là n'est pas la question).
Croyez-en donc mon expérience de lecteur : pensez à ce qui embêterait le plus vos super-héros et vous aurez vos vilains !
Les plus grandes réussites dans ce domaine sont sans aucun doute le Super-Adaptoide (Marvel), capable de dupliquer les pouvoirs de n'importe qui (les super-héros n'ont pas l'habitude de recevoir leurs propres rayons fulgurants dans le bide... ils ont horreur de ça) et Nemesis Kid (DC), dont les pouvoirs varient de telle sorte qu'il bat sys-



tématiquement tout adversaire en combat singulier en exploitant ses faiblesses (frustrant).

Dernier conseil

Il est une règle IMPERATIVE que tout MJ se doit de faire respecter : un vilain doit TOUJOURS pouvoir revenir... pour se venger.
Et pour finir, la réflexion du mois.
Tout le monde se plaint des super-vilains, mais pensez un peu à ce que serait la vie des super-héros sans leurs punching-balls costumés... morne je pense.


Super Bura

ABONNEZ-VOUS !

Ne laissez pas s'échapper les bonnes occasions : 6 numéros pour 125F seulement, profitez-en !

NOM : PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

Libellez vos chèques à l'ordre de SOCOMER. Notre adresse : GRAAL, 35 rue simart, 75018 Paris. Pour l'étranger, nous contacter.

ABONNEMENT :
Offre de lancement : 125F
1 numéro gratuit !



photocopiez-moi !

... mais c'est bien sûr !

... mais c'est bien sûr ! est une rubrique destinée à vous aider, vous joueurs, à résoudre les problèmes que vous pouvez rencontrer dans l'interprétation des règles de jeu de rôles. En aucun cas les réponses que nous donnons ont valeur de loi : ce sont de simples suggestions dictées par notre expérience du jeu. Autant que possible, si vous nous posez des questions sur les jeux français, nous essaierons de nous mettre en rapport avec les auteurs. Alors surtout, si un point de règle vous pose problème, n'hésitez pas et écrivez-nous à : Graal, 35 rue Simart 75018 PARIS.

AD&D

Que se passe-t-il si un magicien perd son livre de sorts (ou, que celui-ci soit détruit) ? Peut-il se souvenir de ses sorts ? Comment peut-il les récupérer?

Tout magicien quelque peu prévoyant ne possède pas un mais plusieurs livres de sorts, habilement cachés et protégés, au cas où... Mais si l'irréparable se produit, alors il ne lui est plus possible d'apprendre ses sorts. La seule option qui lui reste est de fabriquer un nouveau livre de sorts (ça coûte cher et ça prend du temps) et de se débrouiller pour obtenir des sorts, soit en les achetant, soit par le vol ou tout autre moyen. Si le magicien retrouve la formule d'un sort qu'il connaissait auparavant, il n'a pas besoin de faire un jet de dé pour savoir s'il comprend l'incantation.

La capacité des rangers à lancer des sorts est-elle strictement identique à celle des magiciens ?

Oui, en tous points. Un ranger a lui aussi besoin d'un livre de sorts, de temps pour mémoriser les formules magiques, de composants matériels ; les restrictions dûes à son intelligence jouent aussi en ce qui concerne le nombre d'incantations qu'il peut connaitre et ses chances de les comprendre.
Une différence apparait pourtant lorsque les effets du charme varient suivant le niveau du lanceur de sorts. Dans de tels cas, on considère le ranger comme étant d'un niveau égal au sien -8 pour les sorts de magicien, au sien -7 pour les sorts de druide. Par exemple un ranger 13° niveau lance ses sorts de magie comme un magicien 5° niveau et ses sorts de druide comme s'il était 6° niveau.

Est-ce qu'une flèche normale tirée par un arc magique peut atteindre une créature qui ne peut être touchée que par des armes +1 ou plus ?

Non. Contrairement à ce qu'on pourrait croire un arc et une flèche sont deux armes distinctes. Si l'arc est enchanté il est plus précis et plus fort mais ne transforme pas pour autant les flèches en missiles magiques. Par contre une flèche enchantée tirée par un arc normal pourrait toucher la créature.

Est-ce qu'un moine peut atteindre à mains nues une créature qui ne peut être touchée que par des armes magiques ?

Le seul cas où une telle créature peut être touchée sans arme magique est celui où elle est attaquée par un monstre d'une force prodigieuse (DMG p75); et ce n'est jamais valable pour un personnage-joueur. Un moine ne passera donc jamais aucune attaque à mains nues sur ce type de créature. Ce qui, soit dit en passant, est une limitation de plus pour cette classe.



New-Bedford dans la banlieue de Boston. Brusquement un drame éclate dans le petit hôtel où logent les enquêteurs. Voici un scénario très ouvert qui permettra aux MJ imaginatifs de nombreux développements.

LE DRAME SURVIENT

Les personnages ont tous une chambre au 3ème étage de l'hôtel (c'est plus calme qu'au 2ème). C'est le lundi 19 juillet 1920 qu'a lieu le drame. Vers 23h00, des éclats de voix sont perceptibles venant de la chambre 16 ; à peine 10 secondes plus tard, un cri de terreur effrayant déchire la nuit, puis c'est le silence total. La porte est fermée à double tour et la clé est dans la serrure. Le détective de l'hôtel arrive sur les lieux en robe de chambre 30 secondes après, trifouille la serrure puis entre avec son passe. A part le mobilier (dont un lit défait) et une sacoche noire, la chambre est vide. Une odeur indéfinissable flotte dans la pièce. Le détective interrogera toutes les personnes de l'étage pour savoir si elles n'ont rien entendu de spécial, remarqué quelque chose, etc... Ces personnes devront rester à l'hôtel encore un jour (au moins) pour les formalités. Il y a eu visiblement disparition (pas de traces de pas sous la fenêtre, personne n'est sorti par l'escalier).

O

LE DRAME PERSISTE

Dans la journée du 20, les locataires du 3ème étage seront sommairement interrogés : ils auront quand même un peu de liberté. S'ils arrivent à faire parler le gérant ou le détective (en réussissant s'il le faut un jet d' "éloquence" ou de "discussion"), ils apprendront, entre autres choses, que le locataire du "16" était bizarre et mystèrieux : il est également possible en insistant d'avoir accès à ses affaires personnelles.

Le 20 au soir (vers 23h), chaque locataire du 3ème étage sera réveillé par une impression de froid et verra une forme humaine légèrement translucide et auréolée d'une vague lueur grisâtre. Cette forme, un homme d'environ 40 ans, mal rasé, mal habillé, dira d'une voix faible et semblant venir de très loin : "Aidez moi... Je vous en prie... Ils m'ont emmené avec eux... aidez moi..." puis sortira en passant à travers la porte (jet sous SAN ou -1d6). Le "fantôme" visitera les chambres occupées de l'étage puis entrera dans la chambre 16 (toujours en traversant la porte non-verrouillée) et se placera au centre. A toutes les personnes présentes il dira : "Aidez-moi... Trouvez la formule qui rappelle et utilisez la... mais surtout ne le faites qu'ici et ne prononcez que mon nom... il ne faut pas qu'ils se doutent... surtout ne vous trompez...". Puis en un instant l'image disparaitra (jet de SAN ou -1d3). Une odeur d'ozone flotte dans la pièce.

(Note : chaque message du "fantôme" est un "éloquence" à 90%).

Le locataire du 16 : James Ruthmore (37 ans), avait déjà loué cette chambre deux mois auparavant pendant trois semaines.

Dans sa sacoche noire, on trouvera :

-des papiers personnels (carte d'identité, passeport) au nom de Mr James Ruthmore, né à Milford (New Hampshire) le 15 mars 1883.

- un portefeuille (45 dollars en billets).

- des objets usuels (peigne, brosse à dents, crayon, stylo).

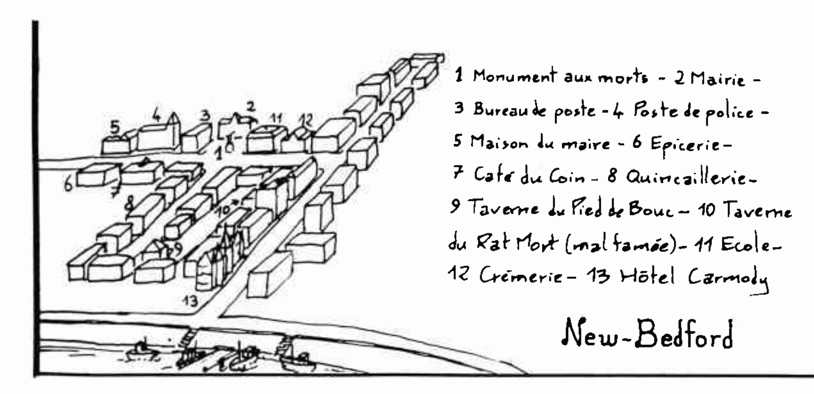
- des tas de papiers : pense-bêtes, additions, billets de train, etc...

- une boite contenant du tabac à priser. La boite à tabac possède un double fond (réussir un "trouver objet caché" à -20% pour le déceler) dans lequel est inséré une plaque grise de 1 cm x 1 cm x 0,5 mm (à peu près). Cette plaque irradie la magie (elle sert à localiser la malette). Seul un médium peut détecter sa particularité, elle est d'ailleurs insensible à toute torsion, écrasement, ou autre altération similaire.

Les papiers :

- trois additions (restaurant) pour 0,40$, 0,65$, et 0,39$. C'étaient des repas frugaux ou des restaurants piteux. Impossible d'en tirer davantage.

- deux billets de train (aller simple) sur



les lignes Boston-Providence et Boston-Worcester, en 3ème classe.
- cinq additions d'épicier : on peut déchiffrer "3 bols en céramique", "une livre de soufre en poudre", "6 chandelles de suif", le reste est un gribouillage infâme ou partiellement effacé.
- deux papiers qui ne ressemblent pas à des additions. Sur le premier, on peut lire : "Bo. Comb St. - Fidel St. Blue shop say Azra". Sur le 2ème, on peut lire "Ark. Fed. St. 13/2 7 A.M".
Le premier papier comporte : l'adresse et le mot de code du "fournisseur". Le deuxième : il s'agit d'un rendez-vous pris précédemment (fausse piste pour les personnages) Bo = Boston, Ark. = Arkham, Fed = Federal, St = Street.

o

UN AMI ?

Au bout de trois jours (vendredi 23 au soir), un certain Philip Wailey se présente à l'hôtel et demande à récupérer la sacoche de son "ami" James. Il a sur lui une lettre écrite de la main de James (on peut comparer avec le registre de l'hôtel et les papiers de la sacoche) et corroborant ses affirmations. Il vérifiera le contenu de la sacoche avant de partir.
S'il ne trouve pas la boite à tabac dans la sacoche, il fera un peu de "psychologie" sur les personnes présentes pour savoir qui se sent fautif : la (ou les) personne en question sera suivie à distance par Philip et neutralisée discrètement l'occasion venue. Le porteur de la boite, s'il en réchappe, sera de toute façon repéré infailliblement au bout de 3 jours.
Une fois en possession de la boite, Philip repartira comme il est venu (en ford T) et sèmera tout porsuivant dans les rues de New Bedford s'il ne l'a pas fait avant.

o

LE FOURNISSEUR

En remontant Comb Street, dans un quartier lugubre et mal famé de Boston, on voit (en réussissant un "trouver objet caché") une ruelle appelée "Fidel Street". Cette ruelle est très sombre et semble très ancienne. Toute personne voyant par la suite ou ayant déjà vu un plan de ce quartier devra réussir un jet sous la SAN ou perdre 1d3 : en effet, cette rue n'existe pas !
Au fond de la ruelle (100 m de long) une vieille boutique vaguement bleue et aux vitres très sales semble le seul lieu intéressant. L'intérieur de l'échoppe est encore plus sale que l'extérieur et des toîles d'araignées sont visibles partout. Une épaisse couche de poussière recouvre un bric à brac incroyable allant de la petite clé en laiton à la grosse malle de marin, en passant par les statuettes africaines et les croix en plomb. Soudain, au bout de 30 secondes approximativement, le "fournisseur" apparait : c'est un vieil homme vêtu d'une longue robe richement ornée et portant sur la tête un bonnet de style inca. Il semble littéralement surgir du décor et, l'obscurité aidant, les personnes présentes devront réussir un jet de SAN ou perdre 1d4 points à cause de l'effet produit par cet étrange personnage (le jet n'est nécessaire qu' à la première visite).
Le vieux dira invariablement : "Bonsoir. Qu'est-ce qui vous amène ici ?". Répondre "Azra" permettra d'obtenir à peu près tout ce qu'on veut : livre, rouleau, objet "magique", talisman, etc... Il en coûtera une pinte (0,473 l) de sang par personne présente et par achat. Le vieux récoltera le sang, à l'aide d'une canule en or, dans une chope à bière typiquement irlandaise et rigolera d'un rire sec durant toute l'opération. Puis seulement après, il donnera aux acheteurs leur marchandise, et les congédiera en leur lançant un "Bonne route, mes petits !" et en repartant d'un éclat de rire haché. Quelle que soit l'heure à laquelle ils sont entrés, les personnages sortiront de la ruelle à la nuit (s'ils étaient entrés le matin ou en pleine journée, jet de SAN ou -1d6). Si un autre mot qu'Azra est prononcé en guise de réponse, le vieux se comportera comme un simple marchand d'objets exotiques, n'aura à vendre que des objets normaux et se fera payer en argent : le temps se sera écoulé normalement.

o

"POUR RAMENER UNE PERSONNE D'UNE AUTRE DIMENSION DANS LA NOTRE"

A ce sujet, le vieux dira qu'il faut trois types d'ingrédients : un portail entre les deux dimensions, une chose qui servira à stocker l'énergie suffisante et à "appeler" la personne, une incantation pour coordonner et lier les deux autres éléments et pour aider le voyage. Le portail est déjà fait (chambre 16). Pour le prix "habituel", le vieux vendra un parchemin contenant des mots étranges : il insistera fortement sur le fait que ces mots ne doivent être prononcés qu'une fois toutes les conditions réunies : une infraction à cette règle pourrait avoir des effets désastreux (mort, mutisme, cecité, paralysie, etc...). A côté de l'incantation (en rouge) se trouve (en noir) la liste des ingrédients et la manière de les préparer. Le vieux ne vendra pas ces ingrédients mais indiquera aux acheteurs où se les procurer. Si les personnages lui parlent en détail de ce qui s'est passé à l'hôtel, le vieux leur proposera une formule qui permet de repousser les "vagabonds dimensionnels" en rendant improbable leur manifestation matérielle dans la dimension d'où est lancé le sort. Cette formule coûtera évidemment le prix "habituel" aux personnages.
Ce sort coûte 1 point de magie pour activer le processus plus un autre par combat POU contre POU : si le combat est gagné, le "vagabond" se dématérialise : sinon il faut continuer ; une seule tentative par round et par "vagabond". Lorsque tous les vagabonds ont été renvoyés, on ne perd 1 point de SAN que si le nombre d'attaques ratées est inférieur ou égal au nombre d'attaques réussies.

Quand les conditions sont réunies (ingrédients, portail, incantation), les personnages perdent un peu le sens de la réalité : après une durée appa- rente de 15 minutes (en réalité 30 secondes), une colonne floue et iridescente apparait à l'endroit du portail.
L'incantation est suivie de ces mots : "Lorsque la tour changeante apparaitra, prononcer le nom de la personne à ramener : elle viendra ".







Actions possibles et leurs effets :

- Dire "James Ruthmore" : l'intéressé apparaitra, dans un état pitoyable : vêtements déchirés et en charpie, blessures et coups sur tout le corps, traces noirâtres et gélatineuses par endroits, brûlures. Malgré cela, James a l'air satisfait et même presque bien. Il aidera les personnages à vaincre les vagabonds.
- Dire "Azra" (!) : un "vagabond dimensionnel" apparait avec le maximun à toutes ses caractéristiques et possèdant entre autres les sorts "Contacter un chien de Tindalos", "Contacter un polype volant" et "invoquer un vampire stellaire". De par sa maitrise des dimensions, il n'a pas besoin de conditions spéciales pour ces sorts et les créatures contactées arrivent toujours en 1d6 rounds.
- Dire un nom Cthulien (Cthulhu, Hastur, etc...) : si c'est un nom de Grand Ancien, quelques-uns de ses serviteurs les plus puissants apparaitront et détruiront le contenu de la pièce (et surtout l'invocateur) avant de repartir. Un autre nom peut avoir des effets chaotiques (au choix du maître).

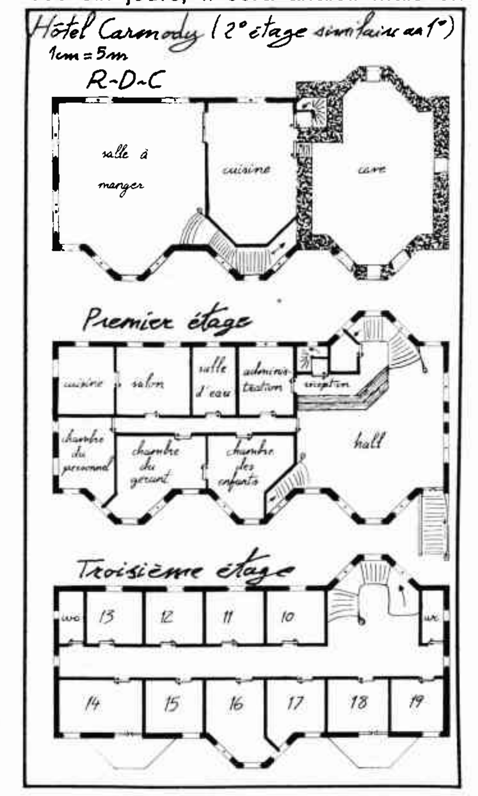
Une fois sorti James essaiera de détruire le portail. Il a besoin pour cela de 5 rounds de concentration et de 2 rounds d'incantation (il doit dire la formule de création de portail à l'envers). Pendant ces 7 rounds, il ne doit pas être dérangé (donc pas blessé). Malheureusement, 2 à 3 "vagabonds" apparaitront à sa suite dans la pièce environ une minute après lui. Il faudra alors que les personnages se battent pour leur vie et pour protéger James.

A partir du moment où le portail est ouvert, les "vagabonds" peuvent y passer sans perdre de points de magie. Ils font un jet d' "Idée" à chaque round: s'il est réussi, ils se rendent compte que James veut détruire le portail et essaieront de l'atteindre, combattant jusqu'à la mort. S'ils ne s'en sont pas aperçus, ils combattront normalement mais fuieront s'ils tombent à 5 points de vie ou moins. La fermeture du portail leur cause de toute façon 10 points de dommages.



EPILOGUE

Une fois le portail fermé, James perd conscience (tension nerveuse). Il délirera pendant six jours (au bout de trois jours, il subira une tentative d'assassinat de la part de Philip Wailey si celui-ci n'a pas été tué avant). Au bout des six jours, il sera affaibli mais en forme (s'il n'est pas mort).



Une fois rétabli, James expliquera l'affaire :

Dilettante s'intéressant à l'astronomie, il s'ennuyait et fût charmé par la proposition de Philip Wailey d'accéder à une connaissance surhumaine. C'est ainsi qu'il s'engagea (sans le savoir) au service des "vagabonds dimensionnels". Il abandonna tout et vécut misérablement en accomplissant des tâches inintéressantes. Un jour cependant, en allant prendre livraison d'un livre spécial, il fit la connaissance du vieil homme dans la boutique bleue. Celui-ci lui fit partager un peu de sa connaissance, et c'est ainsi que James apprit quelques sorts et des renseignements sur ses employeurs. Ceux-ci s'en aperçurent et lui proposèrent d'utiliser son temps à des fins plus constructives, telle la création de portails dimensionnels. Il en fit un dans sa chambre 16 de l'hôtel Carmody. Durant la période qui suivit, il eût l'occasion d'apprendre un nouveau sort qui permettait d'appeler un "vagabond dimensionnel". Il eut envie de voir quels étaient ses vrais employeurs et alla à l'hôtel Carmody où le sort serait plus efficace. Quand il vit un "vagabond dimensionnel", il comprit que les buts de ces créatures étaient peu louables, et il se révolta, hurlant et pestant contre lui-même et la chose : c'est alors qu'elle le saisit dans ses griffes et l'attira dans une autre dimension. Ce que les "vagabonds" ignoraient cependant, c'est que James avait considérablement augmenté sa puissance mentale au contact du "fournisseur", et c'est grâce à cela qu'il pût résister aux mauvais traitements et contacter notre dimension.

James parlera ensuite aux personnages des "vagabonds" et des dimensions en leur expliquant qu'ils n'ont gagné qu'une bataille et qu'il reste beaucoup à faire (+2% en "mythe de Cthulhu", +1d6 en SAN). Puis il leur demandera de revenir le lendemain.

Le lendemain, un mot sur le lit vide de James :

"Mes amis, la destruction du portail a brisé le pacte qui me liait à ces monstres. J'irai voir le fournisseur. Je sais qu'il m'en coûtera tout ce qu'il m'a appris et que je serai de nouveau un homme normal, mais aussi, ils ne pourront plus me repérer. Je partirai loin et je vivrai dans l'ombre, mais je me battrai toujours contre ces abominations. En prononçant le nom d'Azra, vous vous êtes aussi liés à ces créatures. Je vous en conjure : brûlez cette lettre, allez chez le vieux, et brisez le lien. Amicalement, James Ruthmore."

Si les personnages font ce qui est



indiqué, ils oublieront jusqu'à l'existence de la boutique bleue mais garderont les objets achetés. Sinon, il y a des chances qu'au bout de 3 jours ils soient contactés séparément pour un travail intéressant et aux débouchés multiples... s'ils ne sont pas tués avant.

Conseils au maître de jeu :
Si le temps vous manque, vous pouvez faire jouer ce scénario tel quel, en laissant simplement les joueurs se débrouiller (et en les aidant éventuellement par quelques indices). Mais si vous êtes vicieux ou que vous avez du temps, vous pouvez corser l'affaire. La fausse piste d'Arkham peut très bien être une affaire de trafic de chair fraiche entretenu par des "profonds" du coin, le gérant de l'hôtel peut être un rescapé de la guerre 14-18 qui assassine les bébés les soirs de pleine lune, j'en passe et des meilleures ! De toute façon ce qui compte avant tout c'est l'ambiance, et rien de tel que des personnages hauts en ,couleur pour donner une atmosphère. De l'imagination avant tout !

Eric Legendre



Les Personnages :

JAMES RUTHMORE : F : 14 C : 7 T : 13 D : 14 A : 11 P : 21 I : 13 E : 12
éloquence : 90% ; baratin : 70% ; discussion : 50% ; crédit : 25% ; conduire une automobile : 30% ; écouter : 90% ; esquiver : 80% ; se cacher : 85% ; astronomie :70%; trouver objet caché : 45% ; mythe de Cthulhu : 10% ; SAN : 42.
Il connait les sorts : "invoquer un vagabond dimensionnel", "invoquer une maigre bête de la nuit", "flètrissement", "contacter les fungi de Yuggoth", "contrôler un serviteur des dieux extérieurs", "création de portail", "forteresse spirituelle". Ce dernier sort coûte4 points de magie mais n'altère pas la SAN. Il fonctionne pendant une heure durant laquelle toute perte de santé, quelle que soit son importance, ne peut pas causer de folie chez le sujet. Une fois l'heure passée, celui-ci sera de nouveau susceptible de folie brusque, mais les points de SAN perdus durant cette heure ne pourront pas altérer son caractère.

PHILIP WAILEY : F : 10 C : 12 T : 13 D : 13 A : 8 P : 15 I : 14 E : 14
Psychologie : 80% ; baratin : 80% ; éloquence : 60% ; discussion : 70% ; droit : 30% ; comptabilité : 20% ; trouver objet caché : 55% ; pickpocket : 60%.
Révolver calibre 22 : 20% ; 1d6 dom.

LE FOURNISSEUR : F : 30 C : 40 T : 8 D : 18 P : 40 I : 18
Se cacher dans sa boutique : 200% (toc. à -100%) ; esquiver : 100% ; sciences : 50% ; discrétion : 100% ; linguistique : 160% (parle n'importe quelle langue courante) ; psychologie : 70% ; psychanalyse : 100% ; occultisme : 150% ; mythe de Cthulhu : 90%; SAN : 30.
Sa connaissance du mythe de Cthulhu est en grande partie inconsciente : il peut répondre à une question précise mais ne peut pas argumenter volontairement dessus. Sa connaissance consciente du mythe est de 20%.

Les Vag. Dim.	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	serres : 30% ; 1d8+1d6
FOR	16	19	17	15	20	18	A : invoquer un vagabond dimension-
CON	20	21	15	13	19	14	nel.
TAI	18	15	22	19	17	21	B : contrôler un vagabond dimension-
INT	8	10	12	7	10	8	nel.
POU	13	6	12	11	9	13	C : invoquer un vampire stellaire.
DEX	14	5	13	11	12	13	
PV	19	18	19	16	18	18	
Sorts		A	ABC		A		



Le propos des lignes qui vont suivre n'est pas de présenter un exposé de l'Université médiévale telle qu'elle fut mais bien plutôt telle qu'on peut la concevoir replacée en un contexte médiéval-fantastique. Le but est double : fournir aux maîtres de jeu de quoi donner quelque relief à ces grandes villes où les aventuriers cherchent souvent quelqu'un pour interpréter cette £$!§ de carte au trésor ou leur dire qui pouvait bien être Crastouillu Le Magnifique dont personne n'a jamais ouï dire ... ; d'autre part donner l'occasion aux joueurs d'étoffer leurs personnages par un passé estudiantin ô combien utile en certaines circonstances.*

Quels sont vos diplômes?

LES UNIVERSITES DANS LES JEUX MEDIEVAUX-FANTASTIQUES

LE GRAND VER ET LE VERBEUX

"... J'eus grand mal à réaccoutumer ma vision à la pénombre après la brillance quasi-insoutenable du feu antédiluvien ; une odeur de chair grillée, comme d'un rôt lardé, me montait aux narines. C'est avec force tristesse que je songeai à l'âme naïve de Jehan Colombus : lui que, par dérision, nous nommions "le Preux" avait douté jusqu'au bout de la véracité de mon interprétation cryptique. Pourtant le trésor royal du Tiers-Empire était bien là, dans les cryptes oubliées de Galgenstein. Mais qui aurait pu dire que l'un des derniers cracheurs de feu le gardait encore ?

"- Ainsi viens-tu, petit homme, de l'honorée Université de l'ancienne Ilforn ! Ce fut un long temps que je n'eusse l'avantage de m'entretenir de sujets élevés ! Dis-moi, petit homme, tes maîtres t'ont-ils enseigné en quelle manière tu pourrais me dissuader de vous ingurgiter, toi et les compagnons qui te restent, en guise de collation et arrière-collations ?"

"A ces mots de l'horrifique dragon, mon âme se glaça. Nos vies à tous dépendaient donc de l'art dialectique tel qu'il me fut enseigné par mes bons maîtres de qui je tiens ma 'licencia docendi'.

"Adonc mis-je mes idées en ordre et, levant les yeux au-dessus du chef squameux de la créature, entamais-je ainsi ma 'discussion' : "Sic enim perspicietis..."

"TU SERAS SAVANT, MON FILS !"

L'aspirant étudiant est souvent d'une famille plutôt aisée le médiocre rejeton qui ne présente aucune des qualités qu'un père est en droit d'attendre de son fils : obéissance, goût du commerce, piété, etc. Après tout, l'Université de la grande ville proche a une bonne réputation, peut-être que 'le petit' s'y fera une situation...

Ainsi, juché sur un bourrin conduit par le vieux domestique, de l'argent dans sa bourse, des livres dans son sac (le Mâchefoin des Avocats, La Ratière des Théologiens, De Batisfolagiis Principium, ...) et les exortations de l'oncle chânoine plein la tête, le jeune homme entame un périlleux voyage agrémenté de loups et brigands et ce, jusqu'à la ville.

Là, notre sujet devra faire preuve d'ingéniosité pour trouver à se loger chez un bienveillant artisan (contre quelqu'argent) ou, avec de la chance, dans un collège habité d'étudiants

dirigés par un maître désintéressé (!). S'il a réussi à sauvegarder son pécule du brigandage, le nouvel étudiant devra le dépenser en frais divers : droit d'entrée à l'Université, loyer, parchemin, plumes, encre, bougies et surtout un matelas pour les nuits sur le pavé.



QUELLE BELLE CHOSE QUE LE SAVOIR !

Le terme d'Université recouvre dans les faits une communauté de maîtres et d'étudiants possédant certains privilèges. Tout d'abord elle bénéficie de la haute protection du potentat local, qu'il soit roi ou simple seigneur ; ainsi, si la commune de la cité a quelque grief envers la savante institution ou l'un de ses menbres, il est probable que ses magistrats y réfléchiront à deux fois avant de sévir.

Etant donnée la turbulence bien connue des étudiants (ne sont pas rares les rixes, joutes d'auberges, querelles armées, vols qualifiés et autres exactions dont se rendent coupables les futurs savants) la protection seigneuriale ne suffirait pas à les garder de la justice communale si l'Université ne possédait le privilège de l'indépendance judiciaire. Les étudiants, on le voit, en profitent ; et gare au magistrat qui voudrait passer outre : on a construit des barricades pour moins que cela !

Les étudiants sont groupés au sein de leur "Mère Nourricière" en 'nations' : ensemble de compatriotes qui s'offrent mutuellement une aide sociale en cas de coups durs mais qui sont également autant de bandes dont les rivalités reproduisent celles de leurs pays.

SAVOIR QUOI ?

Mais la fonction de l'Université est tout d'abord d'enseigner, même si certains n'en font partie que pour jouir de ses privilèges et devenir ainsi des étudiants éternels (un terrain de choix pour le recrutement des guildes de voleurs).

On passe d'abord par la Faculté des Arts où sont enseignés les sept arts libéraux : le trivium, pour commencer, qui comprend la grammaire, la rhétorique et la dialectique ; on le voit, les premières choses que doit posséder l'élève sont ses lettres, lecture et écriture. L'enseignement du trivium est sanctionné par le baccalauréat es-sciences (l'étudiant est alors généralement âgé de dix-neuf ans).

Vient alors le quadrivium qui comprend l'arithmétique, la géométrie, l'astronomie et la musique ; c'est vers ses vingt-et-un ans que notre sujet acquérera alors la 'licencia ubique docendi', la licence, c'est-à-dire le droit d'enseigner partout.

Cependant certains ne s'arrêteront pas en si bon chemin et voudront acquérir plus de savoir. Ils s'engageront alors dans l'une des trois facultés spécialisées : Droit, Théologie ou Médecine. Chacune étant dirigée par un doyen élu (celui de la Faculté des Arts est le recteur de l'Université), c'est devant lui que l'étudiant devra présenter une thèse sous forme de discours qui lui permettra d'accéder au titre de docteur.

Le doctorat est hautement prisé dans les milieux importants : de nombreux princes aiment à s'entourer de collaborateurs férus en droit, de conseillers compétents en théologie et philosophie ou encore de médecins personnels.



DES COURS SUR LA PAILLE



Durant tout ce cycle l'enseignement s'organise de la même façon. Le maître commente phrase par phrase les textes classiques et ensuite, grâce aux méthodes de la dialectique, il en fait une discussion argumentée avec ses élèves, ici le syllogisme est maître - avec l'ergotage ; quel aventurier bien pensant, sûr de son épée et de son bras ne s'est pas vu saoulé du discours verbeux d'un quelconque érudit !

Il n'y a que très rarement des bâtiments conçus pour les cours : on s'installe le plus souvent dans la rue, sur des bottes de paille, le parapet d'un pont, ou bien dans un cloître. Les meilleurs endroits sont sauvagement disputés et il n'est pas rare de voir des classes entières faire la course pour atteindre la borne faisant office de chaire.

Les cours étant le plus souvent lus par les maîtres, nombreux sont les étudiants qui louent chez le libraire voisin les manuscrits feuille par feuille afin de les recopier ; à défaut d'être savant, à la fin de ses études l'étudiant est au moins un scribe passable.

Tout ce papier, encre, les fournitures, les banquets, cela coûte fort cher et le bon père se verra souvent envoyer des lettres quémandeuses de son rejeton qui, faute d'argent, est malade, décati, désossé, rompu et fort malheureux.



DES COURS DANS LA CAVE

Le nouveau licencié, ou docteur, qui quitte son Université avec sa nouvelle robe, son couvre-chef ridicule et l'anneau insigne de sa distinction est souvent plus qu'un simple savant. En effet de nombreux maîtres tirent partie des privilèges attachés à leur institution pour s'adonner à des pratiques qu'en certains lieux on juge imprégnées d'une certaine fragrance sulfureuse : ainsi dans quelque cave ou grange isolée, certains enseignent l'alchimie et la magie.

Tel maître es-médecine se consacrera à la composition d'élixirs miraculeux ; tel autre, versé dans les arts du quadrivium, s'intéressera plutôt aux propriétés de la matière ; tandis que les légistes et les théologiens se pencheront avec prudence sur les arts magiques, notamment les sorts qui pourront leur apporter quelque con-

naissance occulte.

DES COURS DANS LES DONJONS, PARMI LES DRAGONS

Dans le détail, un maître de jeu désirant faire des Universités un usage intensif devra travailler leur adaptation à son propre système de jeu. Il est hors de la capacité de cet article de faire des propositions exhaustives sur ce terrain. On se bornera donc à quelques considérations d'ordre général.

Pour les jeux où le système ne permet que difficilement la création d'une nouvelle carrière pour personnage (AD&D, JRTM, par exemple) on utilisera plutôt l'Université comme une toile de fond de la jeunesse d'un magicien, ou autre érudit, susceptible d'avoir passé une partie de sa vie en ville (pour certains prêtres l'expérience universitaire pourrait même être obligatoire) ; dans ce cas c'est au maître de jeu de tenir compte dans une certaine mesure de ce nouvel apport scientifique aux talents du personnage (en AD&D cela pourrait se résoudre par l'allocation de certaines des capacités des sages tels qu'ils sont décrits dans le livre du Maître).

D'autres jeux offrent un système plus souple essentiellement basé sur divers talents que possède le personnage qui peut ainsi évoluer dans le sens qu'il désire (au nombre de ces jeux on peut compter Légende, Stormbringer et surtout l'inspirateur de ce dernier, RuneQuest). Ici la tâche du maître de jeu est plus aisée : il lui suffit de sélectionner les talents qui lui semblent appropriés.



AU COURS DU JEU

Maintenant, dans le cas où un personnage déjà existant déciderait, entre deux aventures, de compléter son érudition, on proposera dans les lignes qui suivent quelques remarques afin de guider le maître de jeu.

Pour que l'enseignement du trivium soit effectif, le personnage doit y passer au moins deux ans à l'issue desquels il se verra enrichi du savoir suivant :

- lire et écrire une langue courante (la sienne ou la langue commune) et deux langues anciennes (telles le latin et le grec) ; typiquement ces deux dernières permettent de déchiffrer d'anciens manuscrits ; certaines Universités enseignent là une langue elfique.
- éloquence : devant un auditoire le personnage sera capable de s'imposer et de convaincre par son adresse verbale, jusqu'à parfois faire changer d'avis ceux qui l'écoutent ; un bon orateur peut devenir un grand agitateur.

A la fin du cycle le baccalauréat peut être tenté tous les ans ; un jet d'Intelligence (le score de celle-ci ou moins sur 1d20 pour la plupart des jeux) détermine si le personnage le passe avec succès et se voit donc autorisé à poursuivre ses études.

Vient ensuite le quadrivium qui, lui aussi, doit prendre au moins deux ans avec un examen similaire à la fin ; voici ce que sait alors le personnage :

- jouer d'un instrument de musique de son choix ; pour les apprentis ménestrels signalons que le moins encombrant de tous est la voix et ses possibilités sont grandes (pourquoi des ennemis impressionnables ne se verraient-ils pas mis en fuite par les accents lugubres d'un Requiem ?).
- s'orienter aux étoiles, ce qui permet non seulement de savoir où est le nord mais aussi de faire le point et de déterminer la date approximative.
- quant à l'arithmétique et la géométrie leurs possibilités sont multiples ; on peut en extrapoler deux : d'une part une certaine capacité artistique (pein-

ture et poésie), d'autre part la possibilité d'inventer des mécanismes divers dont l'exécution devra cependant être confiée à un spécialiste (serrurier, ébéniste, architecte, etc...).
Un personnage possédant une licence peut aisément postuler pour un emploi: soit comme maître d'Université, soit comme précepteur d'un enfant noble, etc.
L'enseignement des trois facultés supérieures se trouve sanctionné de la même façon que précédemment ; simplement le maître de jeu peut décider d'un bonus cumulable au jet d'Intelligence par année d'étude supplémentaire (typiquement +1 sur 1d20).
Lorsque le personnage décide de présenter sa thèse il n'aura cependant droit qu'à une seule tentative (à moins qu'il ne réussisse à se présenter dans une autre Université). Dans certaines facultés de médecine on peut même emprisonner le postulant victime d'un échec - ceci étant une mesure préventive contre l'incapacité de certains médecins.
Voici, par Faculté, quelles sont les capacités du nouveau docteur :

Droit :
- connaissance des lois et des coutumes des pays les plus connus ; cela permet aux grands voyageurs d'éviter de mauvaises surprises et de ne pas se laisser prendre aux extorsions de certains dirigeants locaux (cela fait toujours son petit effet lorsqu'on prétend connaître personnellement le roi ...).
- connaissance des mécanismes politiques (et donc possibilité d'en user).
- connaissance de l'histoire des nations et de leur droit (il est parfois utile de déterrer une vieille loi oubliée mais cependant pas encore abrogée).

Théologie :
- connaissance des mythes et légendes ("et si cette histoire du trésor du Tiers-Empire était vraie ?" ; les légendes ont toujours un fond de réalité).
- connaissance des cultes (comment ne pas froisser la susceptibilité de tel grand-prêtre ?).
- histoire des dieux, démons et autres déités.
- philosophie et métaphysique.

Médecine :
- connaissances biologiques et botaniques (des propriétés des plantes)
- diagnostic ("l'objet lui perça le tiers lobe du foie, et le coup haussant lui pénétra le diaphragme et, au travers de la capsule du coeur, l'objet lui sortit par le haut des épaules, entre les spondyles et l'omoplate gauche ; ce dont il mourut là par faute de soins.").
- traitement des maladies (du moins celles qui sont traitables).
- chirurgie, c'est-à-dire traitement des blessures et de leurs infections.



Les possibilités d'embauche des docteurs on déjà été abordées plus haut, ajoutons seulement qu'en certains lieux, aucun titre n'est reconnu (des orques sont rarement impressionnés par les diplômes d'un docteur en droit).
Le personnage peut prendre le risque de s'adonner aux sciences occultes, lequel risque pourrait se traduire par une chance de 20% par an d'être découvert (plus si vous êtes plutôt taquin) ; être découvert signifie généralement le renvoi immédiat au bas mot et dans certains cas extrêmes, le bûcher (n'oublions pas néanmoins que les universitaires sont protégés par des privilèges judiciaires).
Si le personnage n'est pas pris, on peut supposer qu'il apprend à fabriquer une potion par an (au choix du maître de jeu) s'il fait de l'alchimie. Ceci n'est pas un trop grand avantage étant donné le coût des ingrédients et du matériel (alambic, fourneau, etc...).
Pour la magie les choses sont plus délicates : en certains jeux il faudra en limiter l'accès aux personnages jeteurs de sorts, lesquels ne pourront apprendre que des sortilèges liés au savoir (détections, perceptions, divinations, etc...). Intéressant mais dangereux est l'usage de la démonologie : en effet quel grand savoir peuvent posséder les créatures d'outre-monde !
Dans les jeux où l'inclusion de compétences telles que celles décrites ci-dessus pose problème, le maître de jeu veillera à déterminer la réussite d'une action grâce à un jet de caractéristique (typiquement l'Intelligence qui est le dénominateur commun de tout ce savoir) éventuellement modifié selon la difficulté ou les circonstances.

COURTE FIN
Voici pour finir un mot sur l'emplacement des Universités : il est souhaitable d'en limiter le nombre aux grandes capitales les plus connues et les plus développées commercialement. Il vaut mieux éviter que des aventuriers puissent faire appel à de tels services n'importe quand et à tout propos.
La plupart du temps les Universités sont réputées chacune dans un domaine particulier : telle pour la théologie, telle autre pour la formation de fins politiques, etc...
La présentation ici faite peut être poussée plus avant dans le fantastique en y ajoutant - en des lieux où cela est légal - une Faculté de Magie développée qui délivrerait des doctorats es-sortilèges. Imaginez donc deux sorciers qui avant de s'opposer se lanceraient leurs pompeux titres de diplomés !

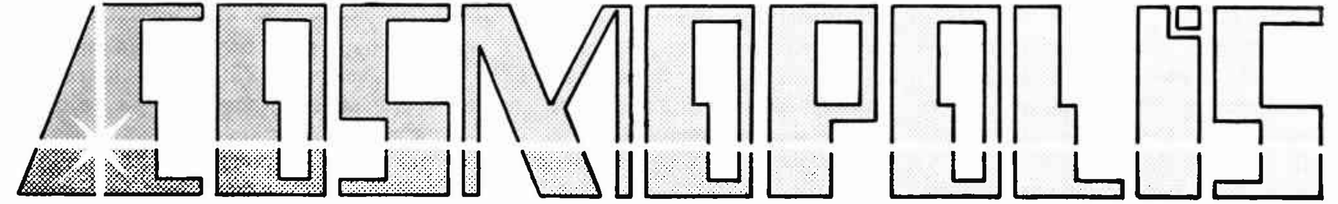
Remerciements :
à mes bons maîtres de la Sorbonne pour leur enseignement historique avisé ;
au sieur Panurge pour ses bonnes histoires estudiantines.

Luc Masset









Cosmopolis est une rubrique régulière, où vous trouverez au fil des numéros, un background cohérent, des idées de scénarios, de personnages, etc., pour tous jeux de SF.

AFFAIRE VITURELE : A CHACUN SA PLANETE



Aux Franges de l'Oecumène, trois groupes économiques se disputent la propriété de la planète Viturèle III ; cette affaire, analysée pour vous par Cosmopolis, révèle le vide législatif en matière de découverte de nouveaux mondes ainsi que la duplicité du C.R.I.C.

Alors même que Cosmopolis s'intéressait au cas particulier de Monsieur Koustov, l'heureux propriétaire de la planète Koustov, se développait dans le quadrant tiers-nord-haut des Franges des événements qui prouvent l'inconscience, sinon la duplicité des hauts responsables de nos institutions.

On sait que l'une des tâches de l'Encyclopédie est de recenser et d'analyser tous les corps célestes compris dans le territoire de l'Oecumène ; entreprise colossale s'il en est puisque les limites de ce territoire se définissent d'après la Grande Charte comme "celles d'une sphère dont le centre est le coeur solaire d'Irismonde et le rayon, partant de là, se prolonge jusqu'à l'être humain qui en est le plus éloigné". Cette clause archaique - d'ailleurs fortement contestée par le lobby du Mouvement pour la Reconnaissance Juridique des Non-humains - implique que l'Oecumène est en constant accroissement au fur et à mesure que les Franges sont colonisées, tout en incluant des milliards de mondes non encore recensés.

Il y a de cela cinq AnnOs (NdT : Année Oecuménique : environ 1,16 années terrestres) le Savant-Prospecteur Adolmar VITURELE découvrit un système mono-ternaire (composé d'un soleil jaune et de trois planètes mutuellement satellisées parcourant la même orbite) la rareté de cette conformation enthousiasmât l'encyclopédiste d'autant plus que les premiers examens révélèrent que la dernière planète étudiée, Viturèle III, était aisément terraformable. Le problème de la propriété de cette planète ne se posa pas immédiatemment puisqu'aucune vie pluricellulaire n'y était présente. En effet nous nous trouvons dans ce secteur des Franges où l'alinéa de Boxel est encore appliqué ("est déclaré propriétaire d'une planète nouvellement répertoriée toute espèce animale occupant le sommet de la pyramide alimentaire locale, pourvu que les représentants de cette espèce ne soient pas monocellulaires") ; souvenons-nous du cas bien connu de RestrilleVI, planète dirigée par les oiseaux Badoum.

Viturèle I, un océan de proxytène, et Viturèle II, une instable climatique à atmosphère acide, ne présentent qu'un intérêt limité ; mais Viturèle III possède, outre son habitabilité, d'importants gisements de reibelium 110 à l'état natif ; sachant l'importance de ce cristal dans la composition des nouveaux magnéto-carbures on imagine les réactions des compagnies minières à la publication du rapport Viturèle il y a de cela une AnnO. De plus un arrêté cénaculaire étendit la réforme législative sur la colonisation libre au quadrant spatial où se trouve le système de Viturèle.

Cet arrêté, pris en ignorance de cause du cas Viturèle, provoqua une ruée ; en effet, le texte de la réforme (qui date d'une centaine d'AnnO, et qui, dans son application, atteint ce secteur seulement maintenant) est très clair : le propriétaire d'une orbite est celui qui aura établie et maintenue une base opérationnelle sur le corps céleste auquel appartient cette orbite. La clause orbitale visait en son temps à éviter les problèmes de partage entre plusieurs personnes propriétaires d'une planète à tour de rôle selon sa place par rapport au soleil.

Dans le cas de Viturèle l'application de ce texte ne fit qu'aggraver les choses puisque trois corps célestes y occupent la même orbite. La situation actuelle est alors la suivante : le CIgaIEM (Consortium Intergalactique d'Exploitation Minière) est installé sur Viturèle I, le GIBOM (Groupement d'Intérêts Boursiers de l'Oecumène Médian) sur Viturèle II et les FMUPO (Firmes Minières Unies Pour l'Occasion) sur Viturèle III. Selon les textes, chacun ayant maintenu une base sur l'orbite en est considéré comme propriétaire de plein droit ce qui est une absurdité.

Bien entendu les FMUPO exploitent les gisements de reibelium 110 mais se trouvent incapables de résister aux raids des deux autres protagonistes qui sont eux aussi dans le droit de réclamer le minerai. L'affaire a pris une autre dimension lorsqu'après avoir fait appel sans succès au Centre de Recherche Intergalactique des Criminels (puisque les raids du CIgaIEM et du GIBOM n'ont rien d'illégal), les FMUPO ont loué les services du fameux condottiere Caleban RADETZKY pour passer à l'offensive en revendiquant les deux autres planètes.

Ainsi éclata la guerre de Viturèle qui fait rage aujourd'hui entre les mercenaires des trois compagnies minières. On reste confondu devant l'inertie du C.R.I.C. dont les nouveaux polyvaisseaux voguent en orbite extérieure du soleil de Viturèle. Le Commandeur Fergen BERSADHA a même déclaré : "Nous attendons avec impatience les résultats de cette confrontation mineure (sic !) dans l'espoir d'en tirer un précédent juridique." Ne serait-ce point plutôt que le Commandeur attend les propositions des différents protagonistes pour mettre ses forces dans la balance ? C'est du moins ce qu'a déclaré le Condottiere RADETZKY à notre envoyé spécial. Ce dernier ne rencontra d'ailleurs que des portes fermées lorsqu'il voulu se faire confirmer cette déclaration par les chargés de relations publiques du CIgaIEM et du GIBOM.

Nous osons avancer l'hypothèse d'une collusion entre le C.R.I.C. et l'Encyclopédie dans la manière de mener cette affaire ; ces deux institutions n'ont pas le droit de posséder des biens fonciers mais par un trafic d'influence elles pourraient obtenir un contrat privilégié pour leur approvisionnement en reibelium 110 (nécessaire pour la coque des polyvaisseaux). Ce ne sont point là de vaines rumeurs et, sans les citer, nous pouvons affirmer que nos sources sont dignes de foi.

Cosmopolis se fera un devoir de maintenir ses lecteurs assidus au courant des développements de cette affaire.

Johrune N'Goren

LES ARMES A FEU FRAPPEES D'INTERDICTION

Une dizaine de planètes de l'Oecumène, dont Alouette et Dorzia ont adopté une loi visant à l'interdiction du port d'armes à feu, archaïques qui était jusqu'à présent (et l'est encore sur beaucoup de systèmes) toléré.

On sait que les armes lourdes et modernes sont réservées au CRIC et aux polices locales, ainsi que la plupart des lasers. C'est pourquoi depuis ces dernières années des marchands d'armes rusés avaient tourné la loi et mis en vente libre sur le marché des armes à feu répliques exactes et à peine amélioré d'armes des anciens temps, tirant des projectiles. Ces armes étant depuis longtemps tombées en désuétude, plus aucune loi ne visait leur réglementation, et il était tout à fait légal de se promener avec un "Smith and Wesson" calibre 38 ou un 357 magnum dans la poche.

Cet accord commun entre Alouette, Dorzia et d'autres représente le premier coup d'arrêt donné aux marchands d'armes. Gageons que l'exemple sera suivi par d'autres planètes. A.W.



VOYAGEZ AVEC
"LE CERCLE VOIE LACTEE"
DES SOUVENIRS INOUBLIABLES !

Deux fois par an, la formule d'Abonnement au Voyage du CVL vous permet de visiter en toute sécurité les lieux les plus fantasmagoriques de l'Oecumène.

CETTE AnnO :

IRISMONDE, CENTRE DE L'OECUMENE (courant mars) :
La fabuleuse capitale de l'Oecumène vous est ouverte : un système planétaire fossilisé dans l'acier, dont le soleil mourant emprisonné au centre de la cité en alimente les six anciennes planètes - devenues de simples quartiers, les sphéropoles.
A Irismonde, vous verrez mille merveilles : la Grande Avenue de 140.000.000 km de long, l'Ancien Palais Impérial et ses parcs, le Musée Archéologique et ses fameux "avions" atmosphériques de 50.000 ans ; mais aussi les légendaires basses-strates irismondiales où vivent d'étranges mutants, les Vides où flottent les débris d'anciennes strates de la cité - et tout ceci avec les meilleurs roboguides de chez RobboMax.



TERRE, PLANETE RESERVEE (courant août) :
Le CVL est la seule agence de voyage à vous proposer des séjours sur cette planète encore plongée dans les ténèbres de la Haute Antiquité Industrielle. La Charte de Réserve Oecuménique interdit toute intervention pouvant affecter la culture unique qu'abrite la Terre ; en conséquence le voyageur devra se soumettre à un hypno-serment accompagné d'un apprentissage ultrarapide des us et coutumes terriens. Néanmoins quelle fascination de pouvoir se plonger dans cette ambiance prégalactique sous la conduite d'une escorte du CVL qui vous garantit une protection absolue contre les mauvaises manières des indigènes.

BONNES VACANCES AVEC LE CERCLE VOIE LACTEE !

CONTROVERSE SUR LES C.C.I.

L'affaire Zleuth risque de faire jurisprudence et remet en cause le statut des CCI.

Le jugement rendu lors de "l'affaire Zleuth" constitue une première dans l'Oecumène. Rappelons les faits : La Zleuth est une Compagnie Commerciale Indépendante, établie sur la planète du même nom dans les Franges, non loin de la planète Koustov (cf cosmopolis d'il y a un mois). Cette CCI est spécialisée dans le commerce entre mondes récents et encore peu peuplés ainsi que technologiquement peu développés. Un de ses vaisseaux, l'Errin-Dûr, s'est posé pour la première fois sur un monde récemment terraformé, Rousseau, qui abrite une colonie de fanatiques de la nature et du savoir-vivre au naturel. Il semblerait que l'Errin-Dûr ait un peu bâclé son atterrissage et dévasté la végétation aux abords immédiats de l'astroport. Aussitôt l'organisation "Grünfried" porta plainte pour "négligence criminelle et atteinte à l'environnement" et exigea des dommages et intérêts en vue des "réparations matérielles" et pour le "préjudice moral" causé. Le vaisseau fut consigné à l'astroport. La petite communauté d'amoureux de la nature n'existant que depuis peu de temps, son système judiciaire est des plus rudimentaire. La seule instance juridique en activité, le Tribunal des Beaux Sites s'occupe de la répartition des terrains entre les 500.000 colons. Il se déclara incompétent ; il fut donc fait appel à la Cour pour l'Equité Interstellaire du système solaire le plus proche (Rousseau est seule à être habitée autour de son soleil), ce tribunal itinérant, qui siège six fois l'an, et à qui échouent les cas juridiquement difficiles et insolubles autrement.
La Cour, en l'occurence représentée par le Grand Magistrat Dariel Lance, étudia le dossier ; les dégâts occasionnés furent dûment constatés. Le problème qui se posait, comme cela a été de nombreuses fois le cas, était plutôt celui du statut très particulier des CCI. Il date de l'époque lointaine où l'Oecumène était encore en expansion et rêvait à une utopique unité. Le commerce, et ce qui s'y rattache, le gain, étant un très puissant moteur du genre humain, le concept des CCI était apparu et s'était solidement implanté ; il s'agissait de stimuler le dynamisme d'une société qui déjà avait tendance à se stratifier. A la base l'idée est simplissime : "une CCI ne peut en aucun cas être tenue pour responsable des dommages, torts et préjudices divers qu'elle commet dans le cadre strict de son activité commerciale, et cela aussi bien vis à vis d'un particulier que d'une personne morale, excepté les cas où la vie humaine a été menacée". Voilà ce que nous apprend le texte officiel.

Cette non-responsabilité généralisée représente bien sûr la porte ouverte à tous les excès et si elle eut son utilité par le passé, ce n'est plus le cas aujourd'hui. Depuis de nombreux siècles déjà la plupart des mondes civilisés ont mis au point des garde-fous juridiques de façon à tourner la loi et à contrer l'immunité des CCI. Pour échapper aux inombrables tracasseries administratives, celles-ci se sont peu à peu réfugiées sur des planètes à juridiction souple, souvent dans les Franges, et se sont retrouvées commercialement marginalisées. C'est très certainement ce qui explique le phénomène de ces deux cent dernières années : les CCI ne sont plus bien souvent qu'une couverture (rapiécée) pour des activités illicites : contrebande et piratage.
Donc, en toute logique, dans l'affaire "Grünfried contre Zleuth" cette dernière aurait dû échapper à toute condamnation. Or, coup de théâtre, la Cour pour l'Equité Interstellaire condamna sans sourciller la Zleuth à payer 50.000 crédits de dommages et intérêts ; encouragé par cet exemple, le Concile Naturel (le gouvernement de Rousseau) rendit un décret interdisant la création, l'installation d'une succursale ou l'atterrissage de vaisseaux appartenant à des CCI, type juridique d'entreprise à présent banni de l'espace de Rousseau.
Pourquoi une telle décision n'a-t-elle pas été prise auparavant dans aucun monde ? On peut avancer une hypothèse : la force de l'habitude et les pesanteurs de l'appareil juridique. Toujours est-il que cette décision, même prise par une petite planète sans réelle importance économique risque de faire tâche d'huile et d'aboutir à la fin des CCI. Cosmopolis a recueilli pour vous quelques réactions :
- Jonathan Seagull, porte-parole de l'organisation "Grünfried" : "Nous sommes bien évidemment très heureux d'avoir gagné ce procès, au nom de l'équilibre naturel. Mais nous nous réjouissons encore plus de la décision du Concile Naturel interdisant les CCI. Leur disparition ne pourra être que bénéfique."
- Thomas Zleuth, PDG de la Compagnie Commerciale Indépendante Zleuth : "La décision de ces illuminés d'écologistes est stupide : les CCI représentent un potentiel de liberté et d'initiative fabuleux, il faut le préserver au lieu de leur mettre des bâtons dans les roues. Ce ne sont pas les SA multimondes qui vont se fatiguer à commercer à des prix à peine rentables avec des planètes insignifiantes ! Quant au jugement rendu par la Cour pour l'Equité Interstellaire, c'est une iniquité ! Dariel Lance a basé son arrêt sur le prétexte qu'en calcinant deux-trois arbres on aurait pû tuer une personne qui se trouvait à cet endroit. C'est indigne ! La Cour est censée statuer sur des faits, non des hypothèses ! Je dirige une CCI, je ne suis pas un pirate, je suis honnête ; le Grand Magistrat ne peut en dire autant."
Dariel Lance, Grand Magistrat de la Cour pour l'Equité Interstellaire : "No comment."
Thomas Zleuth a décidé de faire appel. A qui, on se le demande ? Il n'y a pas de tribunal au-dessus de la CEI. L'affaire est donc en attente.

Ottilé Pazzavan



La traduction française du Jeu de Rôles des Terres du Milieu est parue voici à peu près un an. Graal fête cet anniversaire à sa manière en vous proposant un petit article pour ceux qui ne connaissent pas encore le jeu et un superbe scénario que vous trouverez deux pages plus loin...

Des puits ténébreux et insondables de la Moria aux forêts d'or de la Lorien, en passant par la Comté, le monde de TOLKIEN vous passionne ? Vous avez vibré aux exploits de Gandalf, Aragorn et autres Frodon ? Vous avez lu et relu des nuits entières le "Seigneur des Anneaux" ? Alors h'hésitez pas : J.R.T.M. (Jeu de Rôle des Terres du Milieu) est pour vous.
Si vous faites partie des malheureux qui ignorent ces lieux et personnages, une seule chose à faire : précipitez-vous chez votre libraire attitré et, en ouvrant ce "must" de la littérature fantastique, plongez dans l'un des plus beaux mondes imaginaires jamais conçus.



LE JEU
Edité dans sa première version fin 83, JRTM est un jeu de rôle de "héroic fantasy" produit par la firme I.C.E. (Iron Grown Enterprises) à laquelle nous devons également ROLEMASTER, SPACEMASTER, CHAMPIONS et FANTASY HEROES.
Depuis, une deuxième édition a vu le jour en 1985 (date de parution de la boîte de base) et il existe actuellement environ 25 modules ou extensions.
A noter qu' HEXAGONAL propose une version française. Saine initiative.

LE SYSTEME DE REGLE
Qui dit jeu de rôle sous-entend un vaste et complexe système de règles pour gérer toutes les situations possibles (et elles sont nombreuses) qui peuvent se présenter lors d'une partie. Heureusement par rapport aux premiers jeux de rôle (Donjons et Dragons notamment) d'immenses progrès ont été faits et le maître de jeu n'a plus besoin de lire plusieurs livres et des milliers de pages souvent contradictoires avant de se lancer dans la partie. En ce qui concerne JRTM, ICE a réussi à créer un système souple et efficace qui, tout en restant logique et proche de la réalité (mais si ! mais si !), n'oblige pas le maître à se reporter à un nombre incalculable de tableaux, modificateurs et autres annexes pour déterminer si Zorbek (le gros), orque de son état, a réussi à lancer son javelot tout en sautant la fosse de 3m 50 de large avec un paquetage de 18kg 125. Voyons cela d'un peu plus près.

A tout seigneur tout honneur : le personnage. Six classes sont disponibles : Guerrier, Scout, Animiste, Mage, Rôdeur, Barde. Chaque personnage est défini par six caractéristiques ; Force, Agilité, Intuition, Intelligence, Constitution, Présence, pouvant varier chacune de 0 à 100 ; les humains moyens que nous sommes sont à 50 (Bof !). A chaque classe est associée une caractéristique principale ; ainsi : Guerrier-Force, Scout-Agilité, etc.
Que va faire ce personnage et surtout comment mesurer ses capacités ? Elémentaire (mon cher lecteur) il va développer des talents. Il en existe 7 groupes :
- Mouvements et Manoeuvres : se mouvoir avec différents types d'armures ;
- Talents d'Armes ;
- Talents Généraux : la vie de tous les jours (courir, sauter, etc.) ;
- Subterfuges : l'art d'ouvrir les serrures et autres opérations discrètes ;
- Talents Magiques : les runes, les artéfacts, etc. ;
- Talents Divers : développement physique et perception ;
- Talents Secondaires : tout le reste, c'est-à-dire la musique, la navigation, la danse, la cuisine, l'herboristerie, etc.
Le degré de connaissance d'un personnage dans un talent sera fonction du nombre de niveaux qu'il y acquérera plus des bonus dûs à la race, les caractéristiques et la classe. Quelle que soit cette dernière, le système de calcul sera le même pour tout talent.
En outre toutes les classes de personnages peuvent s'entrainer dans tous les talents mais avec plus ou moins d'assiduité selon que la compétence est dans l'optique ou non de leurs activités usuelles.

Le tour de jeu s'organise en 6 phases (magie, tirs, mouvements, combats, déplacements, manipulations'. Au début du tour, chacun annonce ses intentions puis l'action se déroule avec parfois des surprises qui obligent à changer d'idée avec les aléas que cela implique. Laissons de côté la magie et intéressons nous au combat (élément indispensable du jeu à moins d'occasionner des frustrations graves). Les coups échangés sont simultanés ; le résultat, modifié par divers facteurs, du jet d'un 1d100 est reporté sur une table propre à chaque type d'arme qui indiquera le montant des dommages et éventuellement la gravité ajoutée de la blessure ; ici en effet de hauts résultats

apportent un "coup critique" dont le degré varie. L'interprétation d'un tel coup se fait sur d'autres tables propres aux "critiques" de chaque arme ; les effets vont de la simple blessure (attention à l'infection) à la mort instantanée (une flèche entre les deux yeux, par exemple.) Il existe bien entendu des résultats intermédiaires très diversifiés.
Inversement de faibles résultats donnent lieu à des "échecs" tout aussi riches en effets dévastateurs.
Les manoeuvres sont de deux sortes : mouvements et manoeuvres statiques; les unes impliquent un déplacement complexe (escalade, saut, charge,...), les autres une manipulation sans changement de place (crocheter une serrure, examiner des traces, lire une rune,...). Les manoeuvres se résolvent de la même manière que le combat, à la différence que le talent incriminé n'est plus le même. Là encore des modificateurs tiennent compte de la difficulté ou du contexte.

Après le combat et les manoeuvres, passons en dernier lieu à la magie. Pas de bon jeu de médiéval fantastique sans un système de magie bien conçu. JRTM ne fait pas exception à cette règle et nous en propose un assez intéressant. La magie se concrétise sous forme de sorts alimentés par deux types de forces : Essence (les éléments, la Force, le Tao, etc.) et "Channeling" (force divine, nature).
Le mage et l'animiste (que nous pouvons assimiler à un prêtre de la nature) apprendront donc des listes de sorts (groupes de sortilèges aux effets similaires). Les sorts eux-mêmes sont de différents types : Force (énergie et éléments), Passif (créer un effet sur une cible qui pourra résister si elle n'est pas consentante), Usuel (sorts pour soi-même ou un volontaire : les soins magiques, par exemple, toujours aussi indispensables), Information.
L'efficacité d'un sort quel qu'il soit se mesure de la même façon que celle d'un autre talent avec encore et toujours des "critiques" correspondantes aux réussites particulièrement brillantes, et des "échecs", aux insuccès les plus lamentables. A noter que le temps de prononciation du sort dépend des désirs du sorcier ; plus le sort est préparé, plus il est efficace.
A toutes ces règles s'en ajoutent bien évidemment d'autres concernant l'expérience, les PNJ, etc... mais l'ensemble reste cohérent, sans contradictions, et surtout, orienté vers la jouabilité et la facilité de décision pour le maître de jeu (pour une fois, c'est bien agréable).

LE MONDE DE TOLKIEN ET VOTRE CAMPAGNE

Quittons cet aperçu des règles pour nous intéresser au monde qu'elles gèrent, car un jeu de médiéval fantastique c'est avant tout le cadre dans lequel les personnages vont évoluer et là, le maître de jeu dispose d'un des plus beaux mondes qui soit jamais sorti de la plume d'un écrivain. Tout y est: la géographie, le climat, les races, que ce soient les elfes, les nains, les orques ou les hobbits, leurs coutumes, leurs royaumes, leur histoire, la généalogie des grandes familles, les artéfacts, les grands personnages, les langages, leurs écritures, etc, etc..., tout est rassemblé pour créer un monde cohérent et aussi réel que le nôtre, un monde que le maître de jeu va devoir posséder à fond pour pouvoir le diriger, et c'est là que réside la grande difficulté.
Contrairement à certains autres jeux où l'on trouve des prêtres d'Isis cohabitant avec des guerriers adorateurs de Thor et où des nains partent bras-dessus bras-dessous avec des elfes, JRTM oblige le maître de jeu à toujours se soucier de la logique de son monde, à savoir si telle chose n'est pas en désaccord avec tels événements historiques ou telles incompatibilités raciales. Astreignant, oui ! Contraignant, non ! Car ce serait une erreur de croire que ces obligations coupent court à l'imagination du maître de jeu ; elles l'obligent seulement à plus de structure. En échange il bénéficie d'un support quasi-idéal pour animer des personnages et des situations mirifiques telles que la traversée de Mirkwood ou de la Moria.
Je ne saurai que trop recommander la lecture de l'oeuvre complète de Tolkien avant de se lancer dans une campagne de JRTM.



Le maître de jeu débutant devra également résoudre plusieurs problèmes quant au choix de son époque. Pour des raisons évidentes à la lecture du Silmarillion, il est quasiment impossible de jouer dans les deux premiers âges sans sombrer dans le délire. Le Troisième Age est particulièrement tentant mais attention aux anachronismes : la période Angmar ne peut chevaucher la période Moria, par exemple, (chute du roi-sorcier en 1974, apparition du Balrog seulement en 1980).
Néanmoins cela pose un problème car les joueurs, eux-mêmes lecteurs de Tolkien, peuvent difficilement faire abstraction de leur savoir. Une intéressante alternative est de jouer dans le Quatrième Age, ce qui donne une vaste panoplie de possibilités au maître de jeu (Tolkien étant resté très discret sur l'après "Seigneur des Anneaux").
Dissuadez également vos joueurs d'incarner des personnages maléfiques car la partie tourne rapidement à un service militaire chez Sauron qui devient vite lassant pour tout le monde.
Gardez présent à l'esprit que le monde de Tolkien est un monde clos où les échanges entre peuples sont rarissimes et, par voie de conséquence, les aventuriers. Enfin rappelez-vous que c'est un univers dangereux où les rencontres sont souvent fatales (orques, araignées, loups et autres trolls).
Dernier point concernant les fameux "objets magiques" si présents dans les jeux de rôle et dans l'esprit des joueurs. La magie est un phénomène très inhabituel dans ce monde, voire complètement inconnu pour certaines races (hormis les elfes). Les artéfacts sont dans 90% des cas des armes de qualité et les rares objets vraiment magiques sont généralement des quasi-reliques (palantirii ; anneaux ; Anduril, l'épée d'Aragorn... fini les ribambelles de tapis volants, amulettes, sacs,...).
Fort heureusement les modules conçus par ICE (et en voie de traduction : l'antre de Shelob sort en janvier) aideront énormément le maître de jeu à se retrouver dans ce monde puisque chaque scénario comporte une partie où sont abordés en détails la géographie, le climat, les races et leur histoire, la faune et la flore de l'endroit avec à l'appui de nombreuses cartes et croquis qui sont parmis les plus réussis dans le domaine du jeu de rôle.

J'espère que cette présentation vous aura donné envie de jouer à ce jeu qui est à mon avis l'un des meilleurs dans ce domaine, alliant jouabilité et réalisme et permettant surtout d'utiliser à plein l'univers de Tolkien qui est si riche. Je reste, quant à moi, à votre disposition pour toutes remarques, critiques ou problèmes concernant ce jeu.

Hervé Perrin







La fuite

Les orques marchent sur la cité elfe de Galadhiath. Les 4 à 6 personnages-joueurs de niveau 4 à 6 pourront-ils aider les elfes à vaincre les troupes de Sauron ? Ou sont-ils pris au piège eux aussi ?

PROLOGUE

Année 1698 du Deuxième âge. Les Hordes de Sauron envahissent Eriador. Menacés, les elfes de Galadhiath demandent l'aide du seigneur Cirdan.

Cirdan réside aux Havres Gris. C'est un elfe Teleri, cousin des Noldors qui habitent Galadhiath. Il dispose d'une flotte puissante, mais d'un nombre de guerriers à peine suffisant pour garder les murailles de sa ville. Il refuse d'envoyer une armée au secours de Galadhiath. Voici comment les anciennes chroniques rapportent le fait :

"... Au messager de Galadhiath, Cirdan fit cette réponse :

- Abandonnez votre Cité et réfugiez vous aux Havres gris. Ensemble, nous défendrons cette place contre l'ennemi. S'il devient impossible de résister, nous embarquerons sur nos vaisseaux et quitterons les Terres du Milieu pour passer à l'Ouest.

Mais je ne risquerai pas les forces de mon peuple dans une bataille perdue d'avance. En vérité, même si je voyais, de mes remparts, les orques ravager la campagne, je ne permettrais pas à mes sujets de sortir les combattre."

Plus loin, le chroniqueur ajoute :

"Cependant, Cirdan ne voulut pas que le messager reparte seul sur des chemins devenus peu sûrs. Il choisit pour l'escorter quelques étrangers qu'il tenait en haute estime."

Ces étrangers qui ont l'estime de Cirdan sont les PJ. Ils sont venus aux Havres Gris mettre leurs épées à son service. Ces personnages ne seraient pas au 5ème ou 6ème niveau s'ils n'avaient accompli quelques belles actions dans le passé : cela explique pourquoi Cirdan n'hésite pas à leur confier une mission aussi dangereuse.

Si vous jouez à AD&D, un problème se pose : ce monde dans lequel vivent les personnages de vos joueurs n'est pas celui de Tolkien. Mais il existe des moyens de passer d'un univers à l'autre (portes interdimensionelles, voyages dans l'éthéral...). Considérez que la nouvelle de la guerre entre Sauron et les elfes s'est répandue dans tout le multivers. Avec l'aide d'un magicien puissant, les PJ ont quitté leur monde d'origine pour servir une noble cause. Cirdan leur a fait bon accueil, car il a grand besoin d'alliés de valeur.

Les personnages se voyent donc confier la mission d'escorter Earnil (c'est le nom du messager). Il est convenu qu'ils n'iront pas jusqu'à Galadhiath mais feront demi-tour à une demi journée de marche de la ville. Earnil poursuivra sa route seul, car l'emplacement de la cité est un secret qui ne doit pas être révélé.

Earnil et les PJ quittent les Havres gris et s'enfoncent à travers les forêts de Lindon. C'est l'été, une chaleur torride écrase le pays et les oiseaux ont perdu le courage de chanter. Des empreintes et des traces de feu de camp attestent la présence d'orques dans la forêt. Il s'agit seulement d'éclaireurs, car le gros de l'armée ennemie est encore loin dans le Sud.

Au sixième jour de leur voyage, les PJ tombent nez à nez avec trois orques. Ils en viennent facilement à bout, mais au cours du combat, Earnil est blessé à la jambe. Il ne peut plus marcher sans aide, et contrairement à ce qui était prévu, les PJ doivent l'accompagner jusqu'à Galadhiath.

LE CONSEIL DE LA REINE

Au sud, Galadhiath est protégée par des falaises abruptes qui plongent dans les eaux de la rivière Tuilas ; au nord, par un solide rempart flanqué de tours. Devant la muraille s'étendent des ronciers impénétrables et des bois où seuls les elfes ne se perdent pas. Le seul chemin praticable suit le fond d'un ravin que des ronces entremélées recouvrent comme un toit. Earnil conduit les personnages à la naissance de ce ravin. Ils s'enfoncent dans l'ambre de la faille, et après dix minutes de marche, atteignent une porte de fer qui leur barre le passage. Earnil appelle les gardes, et les vantaux de métal s'ouvrent devant les personnages. Au-delà des portes, le ravin se prolonge et s'élargit. Les PJ le suivent jusqu'au bord d'un petit lac. De l'autre côté de l'eau se dresse une tour massive, et sur la gauche, une falaise sculptée de vasques où les eaux d'un torrent rejaillissent en cascade. Les PJ contournent le lac par la droite et gravissent un escalier taillé dans la paroi du ravin. Arrivés au sommet, ils découvrent la cité des elfes à l'heure où les premières étoiles se lèvent à l'horizon.

Galadhiath ne ressemble pas aux villes édifiées par les hommes : ni place, ni rues pavées, mais des allées bordées

de chênes vénérables, des portiques drappés de lierre, et de calmes étangs qui reflètent les façades des demeures elfiques. La plus belle de toutes est le palais de la reine : quatres tours accolées, d'inégales hauteurs, chacune coiffée d'un toit de bronze en forme de cône élancé.
Earnil et les PJ sont introduits dans le palais. La reine les reçoit en présence de ses quatres conseillers : son fils ainé Aëgnor, Anadhrel, Gardien de la Tour du Lac, Anduriel, frère du précédent, et le noble Luadan. Après avoir écouté la proposition de Cirdan, Luadan se lève et déclare en substance :
"Cirdan nous refuse son aide, c'est une triste nouvelle, mais faut-il pour autant quitter la ville ? Sauron ignore jusqu'à son existence, et la forêt est vaste ! Ses troupes passeront proba- blement à l'est de Galadhiath pour marcher directement sur les Havres Gris. Le prince Amrod est parti dans le sud observer les mouvements de l'ennemi. Je propose d'attendre son retour pour prendre une décision.
La reine approuve ces paroles. Elle ajoute qu'il faut à tout prix éviter d'attirer l'attention des orques qui rôdent dans la forêt. Jusqu'à nouvel ordre, personne ne sera autorisé à quitter la ville et la garde des portes sera renforcée.
A la fin du conseil, le seigneur Anadhrel conduit les personnages au palais de quarante pièces qu'on met à leur disposition. Anadhrel n'approuve pas la décision de la reine. Il l'explique aux personnages :
"La reine peut commander à ses sujets, mais elle n'a pas le droit de contraindre des étrangers à rester dans la ville contre leur gré. Quand vous souhaiterez partir, venez me trouver. Je vous ferai quitter Galadhiath par un chemin secret."
Si les PJ lui disent qu'ils veulent partir au plus vite, Anadhrel leur répond :
"Venez me rejoindre à la Tour du Lac avant que le soleil ne soit levé !" Puis il s'éloigne sans rien ajouter.

LES PIEGES DE GALADHIATH

La vigne vierge couvre les murs des palais de Galadhiath. Les toits portent des jardins touffus où l'eau des fontaines s'écoule de bassins en bassins. La plupart de ces demeures sont abandonnées. Elles sont hantées par les fantômes des morts et de ceux qui sont partis au loin. Elles tombent lentement en ruine, perdues au coeur des bois qui poussent dans l'enceinte des remparts.
Les elfes que les personnages rencontrent dans la ville se montrent bienveillants mais quelque peu hautains et distants. Ils s'intéressent fort peu à ce qui se passe hors de leurs murs. La guerre est une rumeur lointaine. On ne prend pas la menace au sérieux, ou bien on préfère ne pas y penser. Même si les elfes avaient conscience du danger, il n'est pas sûr qu'ils veuillent abandonner les maisons qu'ils ont construites, toutes les oeuvres issues de leurs mains.



Les habitants de Galadhiath excellent dans tous les arts qu'il leur plait d'exercer. Cela n'a rien de surprenant si l'on considère la durée de leur vie : un elfe peut, s'il le veut, consacrer un siècle de son existence à perfectionner le tir à l'arc, et les cent années suivantes à la sculpture ou aux travaux de la forge. C'est la hâte qui fait trembler le bras de l'homme et le rend maladroit. Les elfes sont toujours surpris par la gaucherie des étrangers.
La cité de Galadhiath recèle quelques pièges mortels pour les personnages. Les elfes ne penseront pas à les mettre en garde, pour la simple raison que ce qui est dangereux pour les PJ ne



l'est pas pour eux.

Le Pavillon de l'Aube Bleue :
C'est un petit édifice où les elfes aiment se rendre pour voir le soleil se lever sur la forêt. Il est juché sur un rocher escarpé qui se dresse sur une île au milieu d'un étang. L'eau est couverte d'un tapis de plantes aquatiques, vertes comme l'herbe des prairies, sur lequel poussent des fleurs dorées qu' on ne trouve nulle part ailleurs dans la cité. Ce tapis est assez résistant pour que les elfes traversent l'étang à pied sec. En les voyant, un personnage aura l'illusion qu'ils marchent sur un pré fleuri. Mais les elfes ont le pied léger ! Si un homme ou un nain essaye de les imiter, le tapis cède sous son poids et il tombe à l'eau. Quand le personnage veut refaire surface, le trou qu'il a percé s'est déjà refermé : les fibres végétales sont élastiques et se sont ressérrées. Le personnage ne peut ni les écarter, ni les soulever : c'est la mort par noyade assurée si personne ne lui vient en aide.

~

Les Vergers de Sildarios :
Ils offrent au promeneur quatre-vingt-dix variétés de fruits aux couleurs éclatantes. Le fruit de la sagesse fait vieillir celui qui le mange de cinquante années (peu de chose pour un elfe, mais pour un homme...). Un autre fruit augmente la force du personnage jusqu'au maximum autorisé par les règles. Effet secondaire : le personnage ne contrôle plus sa force. Avant d'entreprendre des actions aussi simples qu'ouvrir une porte, enfiler un vêtement, donner un coup d'épée, il doit faire un jet sous l'agilité (pour AD&D : la dextérité). En cas d'échec, la poignée de la porte lui reste entre les mains, le vêtement se déchire, l'épée se brise, etc...
Une variété de pomme à chair rouge et sucrée donne au personnage une extraordinaire habileté manuelle. Effet secondaire : tous les gestes du PJ sont ralentis, il se déplace quatre fois moins vite et devient incapable de combattre. Les effets secondaires des deux derniers fruits n'affectent pas les elfes de Galadhiath.

~

QUELQUES ELFES ET LEURS SECRETS

La reine :
Elle s'enferme chaque nuit dans la plus haute tour de son palais. Elle tisse une tapisserie qui représente une armée elfe écrasant les hordes de Sauron devant les murs de Galadhiath. La tapisserie est magique et la reine y a fait passer une grande partie de son pouvoir. Quand l'ouvrage sera achevé, la cité de Galadhiath deviendra imprenable. Mais, depuis quelques jours, le travail n'avance pas selon le plan prévu par la reine. Elle néglige l'armée des elfes pour représenter les orques, les trolls et les dragons avec un grand luxe de détail. La reine ne comprend pas pourquoi elle agit ainsi, elle voudrait résister mais il lui semble que ses doigts ne lui obéissent plus. Doit-elle détruire la tapisserie ? La reine se pose chaque soir la question sans parvenir à prendre une décision.

Le noble Luadan :
Après la reine, il est le magicien le plus puissant de Galadhiath. Il travaille depuis longtemps à la construction d'un vaisseau capable de naviguer sur l'Océan des Rêves. Tous les elfes savent que Luadan réalise un grand projet, mais il n'a révélé à personne de quoi il s'agissait. Son vaisseau, presque achevé, est dissimulé dans la cour intérieure de son palais.

Le prince Amrod :
Il est parti loin vers le sud pour espionner les troupes ennemies. En s'introduisant dans leur camp sous un

déguisement, il a surpris la conversation de deux chefs, et voici ce qu'il a appris : Sauron connait depuis longtemps l'existence de Galadhiath. Il se prépare à marcher sur la ville, dont l'emplacement lui a été révélé par un elfe noldor prisonnier. A cette époque, les elfes avaient encore tout le temps nécessaire pour trouver un refuge hors de leur cité. C'est probablement l'ordre que la reine aurait donné si elle avait pu parler à son fils. Mais le destin voulut qu'Amrod regagne la ville un soir où Luadan était chargé de garder les portes. Ce magicien, qui ne voulait pour rien au monde abandonner son navire, a tué Amrod pour l'empêcher de révéler ce qu'il savait. Les elfes attendent encore le retour du prince, mais son corps changé en statue se trouve dans le palais de Luadan. Le magicien est le seul à savoir que la cité est condamnée. La menace va se préciser de jour en jour, mais quand les elfes comprendront la vérité, il sera trop tard pour échapper à l'ennemi. Fort heureusement pour les PJ, rien ne les oblige à partager le sort des habitants de Galadhiath.

●

Le seigneur Anadhrel :
Comme on l'a vu plus haut, il a proposé aux personnages de leur faire quitter la ville par un chemin connu des seuls elfes de sa lignée : sous la tour dont il a la garde s'étend un lac souterrain alimenté par les chutes du Ran-Silros. En temps ordinaire, les eaux du lac s'engouffrent dans un tunnel noyé jusqu'à la voûte et se jettent dans la rivière Tuilas. Mais les sources du Ran-Silros ont un débit intermittent : peu après le lever du soleil, elles cessent de couler pour un temps assez court. Les eaux du lac descendent au niveau de la rivière, le tunnel se dégage, ce qui permet à une embarcation de sortir de la caverne et de partir vers la mer en descendant le cour du Tuilas. Quelques minutes plus tard, les sources du Ran-Silros reprennent leur débit. Le niveau du lac remonte et le passage se ferme.
Anadhrel transgresse les ordres de la reine pour aider les personnages. S'ils sont assez stupide pour le dénoncer, le seigneur de la Tour du Lac sera jeté dans un cachot et ils perdront leur seule chance de salut.

o

LES DERNIERS JOURS DE GALADHIATH

Galadhiath tombera aux mains des orques trois jours après l'arrivée des PJ dans la ville. Le scénario prendra des orientations différentes s'ils décident de partir à l'aube du premier, second ou troisième jour. Nous allons faire le récit des événements qui précèdent la chute de la cité. Il ne s'agit que d'un support d'improvisation : bien sûr, si les PJ partent avant le troisième jour, ils ne vivront pas toutes les situations décrites. Dans ce cas, sautez les paragraphes inutiles et reportez-vous à celui qui décrit leur voyage sur la rivière.

Première nuit :
Les personnages entrent dans Galadhiath au crépuscule. La nuit qui suit leur arrivée s'écoule paisiblement.



Premier jour :
A l'aube, les archers postés sur la Tour du Lac voient les eaux du Tuilas devenir noires : la rivière charrie de la boue, signe qu'une armée d'orques l'a traversée en amont. Au conseil de la reine, le prince Aëgnor prononce des paroles rassurantes. Il rappelle que les gués du Tuilas sont très loins de la ville. L'armée qui a franchi la rivière se dirige probablement vers les Havres Gris en longeant le pied des montagnes. Après quelques discussions, la reine et tous les conseillers se rangent à son avis : il n'est pas question de quitter la ville.
Vers le soir, Luadan achève enfin la construction de son navire. Il se promet d'appareiller pour le Monde des Rêves dès le lendemain, en abandonnant Galadhiath à son triste sort.
Pendant ce temps, la reine monte dans sa tour et reprend son ouvrage. Elle constate avec stupeur que les guerriers représentés sur la tapisserie ne sont plus à la place où elle les avait tissés : les elfes ont reculé vers le rempart, les orques blessés se sont relevés. Le dragon blessé qui occupait le premier plan s'est redressé et crache un jet de flamme. La reine veut détruire son ouvrage, arrache une poignée de fils, mais ils se changent en serpents venimeux qui la mordent cruellement. Elle tombe morte, les serpents rampent vers la fenêtre de la tour et descendent le long du mur extérieur. Cette nuit, cinq reptiles venimeux se glisseront furtivement dans les palais de Galadhiath. (3 chances sur 20 qu' un PJ en rencontre un).

Deuxième nuit :
Les jeunes elfes de Galadhiath, ils n'ont pas plus de cinq cent ans, viennent trouver les PJ et les invitent à se joindre à leur fête. Contrairement à leurs aînés, ils sont très curieux de faire la connaissance des étrangers. Ils leur offrent du vin et leur proposent quelques distractions, apparemment sans danger, mais toutes également génératrices de catastrophes.

●



Chasser le lièvre :
Il n'y a qu'un seul lièvre à Galadhiath, un fier animal au poil roux, tout en pattes et en oreilles. Quand il lui plait d'être chassé, il se promène sur les falaises jusqu'à ce qu'un elfe l'aperçoive. Cette nuit, la lune est pleine, le temps idéal, et le lièvre dans de bonnes dispositions. On prête des chevaux aux PJ et une folle poursuite commence. Si les personnages se laissent guider par leurs montures, ils restent en selle sans difficulté, pourvu qu'ils évitent les branches basses. S'ils essaient de contrôler leurs montures, ils doivent faire un jet sous la compétence équitation "extêmement difficile" (pour JRTM, voir table TM1) ou sous la dextérité à -9 (pour AD&D). Un échec signifie qu'ils sont désarçonnés et peut-être piétinés.
Le lièvre entraine les chasseurs dans les bois qui poussent à l'ouest du ravin. Il débouche à pleine vitesse devant le précipice et le franchit d'un bond. En longeant le bord du ravin, il court vers les chutes du Ran-Silros, saute de vasque en vasque jusqu'au bord du lac, et remonte par le grand escalier. Les cavaliers elfes suivent exactement le parcours du lièvre. La meilleure chose que puisse faire un personnage est de se laisser entrainer par son cheval, qui sait beaucoup mieux que lui où il doit poser les sabots. Mais, cette fois, le PJ doit réussir un jet sous l'intelligence (pour AD&D, la sagesse). Un échec signifie qu'il a manqué de sang-froid et tiré sur les rênes de son cheval : chute spectaculaire, mort ou blessures graves pour la monture et le cavalier.
A Galadhiath, une bonne chasse se termine quand le cavalier le plus rapide se penche sur l'encolure de son cheval pour saisir le lièvre en pleine course. Il n'est pas question de lui faire le moindre mal, pas même de lui froisser les oreilles. Naturellement, personne n'a songé à le dire aux personnages, tant la chose va de soi. Les PJ ne peuvent pas le deviner, car presque tous les elfes chevauchent un épieu à la main pour augmenter la difficulté de l'exer-

cice. Si un personnage est encore en selle au moment où le lièvre commence à fatiguer, on laissera l'invité passer devant par politesse. Malheur à lui s'il blesse l'animal ! Les enfants-elfes seront furieux, et il y a parmi eux d'assez bons magiciens pour transformer le coupable en un autre lièvre, qui deviendra aussitôt le gibier d'une nouvelle chasse.

Promenade en ville :
Les personnages qui n'apprécient pas les exercices physiques se laisseront peut-être entrainer par les elfes dans les endroits les plus pittoresques de la ville : Au Pavillon de l'Aube Bleue, par exemple, aux Vergers de Sildarios, pour goûter ses fruits délicieux, ou encore dans de vieux palais qui menacent de s'écrouler depuis des siècles.

Visite du palais de Sildarios :
Une jeune elfe magicienne glisse à l'oreille d'un PJ : "Sais-tu que Luadan construit un vaisseau dans la cour de son palais ? Il ne le montre à personne, mais je possède une clé qui ouvre toutes les serrures, et je peux t'y conduire, si tu veux."
A cette heure de la nuit, Luadan est dans sa cave, occupé à choisir les objets de son trésor qu'il emportera avec lui. Il a vingt-cinq chances sur cent cumulatives par tranches de cinq minutes d'entendre les personnages qui ont pénétré dans sa cour.
Le vaisseau de Luadan est une barque longue et fine construite en bois léger. Des cordages de cheveux tressés soutiennent le mat, une voile de soie noire est roulée sur la baume. L'embarcation repose sur de solides tréteaux, la proue orientée vers l'est.
Cinq statues enveloppées de bâches occupent le fond de la cour. L'une d'elle est le corps pétrifié du prince Amrod. Deux taches brunes s'élargissent sous ses yeux car la statue du prince a conservé un semblant de vie et pleure des larmes de sang.
La porte de l'atelier de Luadan donne sur la cour. Un personnage inquisiteur trouvera parmi les outils une boite remplie de paillettes qui brillent comme du vif-argent. Ces paillettes ont le pouvoir de transformer en pierre la chair vivante qu'elles touchent.
Si un personnage a l'audace de monter à bord du vaisseau et de hisser la voile, un ouragan se déchaine. L'embarcation décolle. Elle est aspirée par un tourbillon noir qui la propulse dans le Monde des Rêves : un univers sans soleil éclairé par de lointaines constellations bleues et vert émeraude. Des châteaux de cristal, des blocs de rochers noirs, des îles verdoyantes et des globes de lave en fusion flottent dans l'espace. Il faudrait toute la science et l'adresse de Luadan pour diriger l'embarcation, qui dérive en plein ciel ballotée par les vents déchainés. Un personnage ne pourra empêcher le vaisseau de se renverser. Jettez un dé: si le résultat est pair, tous les personnages périssent : ils tombent dans le vide pendant trois semaines avant de s'écraser sur la Plaine des Cauchemards. Résultat impair : pris dans un remous du tourbillon, ils sont aspirés en arrière et retombent dans la cour de Luadan (3 à 10 PV de dommage).
Si Luadan découvre les intrus, il utilise ses sortilèges pour les neutraliser en essayant de ne pas les tuer. Puis il embarque dans son navire et quitte définitivement les Terres du Milieu.
Mais si son vaisseau est perdu ou gravement endommagé, il entre dans une colère folle, et la colère d'un magicien de haut niveau est un spectacle que les PJ ne doivent pas oublier. Luadan s'élance à travers la ville en massacrant tout ce qu'il trouve sur son chemin. Son accès de démence dure 1 à 60 minutes. Si personne ne l'a tué avant, il se suicide en se jetant sur son épée.



Deuxième jour :
Une lueur rougeâtre embrase le ciel à l'est. L'aube ? Non car le soleil se lève légérement plus au nord. C'est la forêt qui brûle, incendiée par les orques qui marchent sur la ville. Des nuées d'oiseaux en fuite obscurcissent le ciel de Galadhiath. Les elfes se rassemblent devant le palais de la reine, mais elle ne répond pas à leurs appels. Personne n'ose aller la chercher, car une très ancienne coutume interdit aux elfes de pénétrer dans les appartements de la souveraine. Le prince Aëgnor veut que la loi soit respectée, Anadhrel fait remarquer qu'elle ne s'applique pas aux étrangers et envoie chercher les personnages. Il les prend à part pour leur expliquer loyalement la situation : "Si vous voulez partir aujourd'hui, il faut le faire sans tarder : déjà les chutes du Ran-Silros ralentissent leur débit, et le passage ne restera pas longtemps ouvert. Si vous restez pour nous aider, vous ne pouvez partir avant demain matin."
La chambre de la reine est fermée par une dalle de granit montée sur des gonds d'acier. Pas de serrure visible, la porte ne s'ouvrant que de l'intérieur. Restent les fenêtres : d'un coup précis, Anadhrel fait passer une flèche par-dessus la poutre qui soutient le toit en surplomb. Un fil est attaché à la flèche, une corde solide au fil. Anadhrel tire sur le fil pour faire monter la corde. Les personnages volontaires n'ont plus qu'à monter à la corde pour atteindre la chambre. Après cinquante mètres d'ascension, ils prennent pied sur l'appui de la fenêtre. Le corps de la reine est allongé sur le sol, devant la tapisserie magique. La tenture s'agite et frémit comme si un courant d'air l'agitait. Elle représente maintenant la prise de Galadhiath par les orques. Un léger flou dans les couleurs et les formes montre que la trame de l'ouvrage s'est relâchée.
A l'autre bout de la pièce, une plaque de bronze représentant un aigle aux ailes déployées est accrochée au-dessus de la cheminée. L'aigle est le gardien des appartements de la reine. Dès qu'un personnage pose le pied sur le sol de la chambre, il se détache de son support pour se jeter sur l'intrus.
Après avoir terrassé l'aigle, les PJ penseront peut-être à détruire la tapisserie. C'est une opération dangereuse, car au moindre contact, elle se désagrège, et tous les fils se changent en serpents. En un instant, le sol de la pièce se couvre d'un tapis grouillant. Les serpents attaquent les personnages avant de se répandre dans la cité. La bonne solution est d'emflammer la tapisserie : elle est accrochée sur un mur de pierre nue, ce qui réduit les risques de voir l'incendie se propager.
Si les personnages n'agissent pas, la désagrégation de la tapisserie et l'apparition des serpents se produisent spontanément aux environs de midi. Les reptiles feront de nombreuses victimes, mais Galadhiath est déjà condamnée : leur présence dans la ville ne changera pas radicalement le cours des événements.
Dans l'après-midi, l'incendie allumé par les orques atteint les abords de la ville. Il dévaste la forêt, les champs de ronces, et s'arrète aux pieds des murailles. Tandis que les flammes s'élèvent au delà des remparts, les elfes parcourent la ville, rassemblant toutes les armes qu'ils peuvent trouver, et tuant les serpents s'ils en rencontrent sur leur chemin. Aëgnor trouve cette agitation indigne d'un prince noldor. Il se

retire dans son palais avec une dizaine d'amis.

Troisième nuit :

Dès que les cendres refroidissent, les orques montent à l'assaut entre les troncs calcinés des arbres de la forêt. Les PJ combattent aux côtés d'Anadhrel sur la partie Est des remparts. Un messager se présente, à bout de souffle : les orques ont franchi la muraille à l'ouest des portes ! Anadhrel ordonne à ses compagnons de se replier sur la Tour du Lac. Il les y rejoindra bientôt.

"Je vois de la lumière dans le palais d'Aëgnor, dit-il à un PJ. Va prévenir ceux qui sont là-bas que l'ennemi est dans nos murs !"

Tandis qu'Anadhrel s'attarde sur le rempart, le PJ file vers le palais. Il trouve Aëgnor dans sa salle de banquet, occupé à manger et à boire au son de la musique.

"Pouvons-nous arrêter les orques ? demande-t-il au PJ. Alors, pourquoi résister ? Pour prolonger notre vie de quelques heures ?"

Si le personnage se permet la moindre remarque, Aëgnor lui jette en plein front la coupe d'argent qu'il tient à la main.

Bientôt toute la cité est aux mains des orques à l'exception de la Tour du Lac. Anadhrel s'y est réfugié avec les personnages et une poignée d'elfes résolus à se battre jusqu'à la mort.

Le palais d'Aëgnor se met à brûler : ses occupants y ont mis le feu pour ne pas tomber vivants dans les griffes de l'ennemi. L'incendie se propage à travers la cité. Si forte est la chaleur des flammes que les métaux précieux coulent sur les marches des palais en rivières incandescentes.

Aube du troisième jour :

Après une nuit de combat acharné, les défenseurs de la Tour du Lac voyent les orques reculer sans raisons apparentes. Anadhrel profite de ce répit pour conduire les PJ au bord du lac souterrain. Mais son frère Anduriel l'y a précédé à son insu.

Il a surchargé la barque des plus beaux objets créés par les artisans de Galadhiath et prétend s'enfuir avec ce trésor. En voyant arriver Anadhrel et les PJ, il saisit une hache, menaçant de saborder l'embarcation si un autre que lui monte à bord. Anduriel n'est pas assez courageux pour mettre sa menace à exécution. Des personnages résolus en viendront facilement à bout, mais ils devront faire vite : déjà les eaux du lac descendent et le tunnel se dégage. Le passage ne restera pas ouvert plus de quatre minutes.

Quand les PJ débouchent du tunnel, un gigantesque dragon rouge approche de la tour en crachant des flammes. Le dragon porte toute son attention sur les archers elfes et ne remarque pas la barque qui s'enfuit vers l'aval. Longtemps, la clameur de la bataille retentit aux oreilles des personnages, tandis qu'ils guident leur embarcation sur le cours tumultueux de la rivière Tuilus.



LE VOYAGE SUR LA RIVIERE

Le voyage ne présente pas les mêmes difficultés si les PJ partent le premier, second ou troisième jour. En effet, bien avant que le gros de l'armée orque n'atteigne Galadhiath, ses éclaireurs ont déjà dépassé la ville. Ils rôdent dans le pays et se regroupent en troupes de plus en plus nombreuses à mesure que temps passe.

Bien qu'il n'ait jamais descendu la rivière, Anadhrel peut donner aux PJ les renseignements suivants : les elfes de Cirdan gardent un port fortifié à l'em-

1 ravin
2 portes de la cité
3 palais de Luadan
4 chutes du Ran-Silros
5 palais d'Aëgnor
6 tour du lac
7 escalier
8 palais de la Reine
9 pavillon de l'Aube Bleue
10 vergers de Sildaros
11 ronciers

GALADIATH

TUILAS

TOUR DU LAC

niveau haut

niveau bas

bouchure du Tuilas. Les PJ peuvent l'atteindre en moins d'une journée. Ils y recevront toute l'aide nécessaire pour rejoindre les Havres Gris par la mer.
Anadhrel conseille aux personnages de ne jamais s'écarter de la rivière : Voyager par terre serait beaucoup plus long, et par conséquent plus dangereux (six longues journées de marche séparent Galadhiath des Havres Gris).

Départ le premier jour :
Situation générale :
Les orques rôdent au sud des collines d'Elruan par groupes de cinq à dix guerriers.

A) (Les lettres renvoient à des lieux indiqués sur la carte).
Les PJ ont quitté Galadhiath depuis une heure quand ils entendent les tambours orques résonner dans le lointain, au nord et au sud. Soudain, les buissons frémissent sur la rive gauche du Tuilas. L'instant d'après, une salve de flèches part de la berge opposée : des orques sont embusqués sur la rive droite, une compagnie de rôdeurs sur la rive gauche, et les PJ se trouvent pris entre deux feux. S'ils abordent du bon côté, Valras, chef des rôdeurs, leur donne un guide qui les aide à transporter leur barque quelques kilomètres en aval. Les personnages évitent le tir des orques et peuvent reprendre leur voyage dans de bonnes conditions.

B) La rivière Tuilas s'enfonce dans une gorge resserrée, puis son cours devient souterrain. Elle pénètre dans un tunnel obscur et débouche cinq cent mètres plus loin dans un paysage différent : une région de collines rocailleuses et de vallons boisés succède à la forêt profonde.





C) Sur la rive gauche, des bûcherons fortifient leur village en toute hâte : ils savent que l'ennemi approche et qu'il vient du sud. Méfiants, ils prennent les PJ pour des espions. Si les personnages refusent de s'arrêter, ils les poursuivent le long de la berge en brandissant leurs haches. Les PJ sont vite rattrapés car un train de bois conduit par d'autres bûcherons obstrue la rivière en aval. Si les personnages ont rencontré Valras et se souviennent de son nom, on les laisse passer : le chef des rôdeurs est l'allié des bûcherons. Sinon, les PJ sont désarmés et emprisonnés dans une cabane du village. Les orques attaqueront les bûcherons la nuit suivante. Dans la confusion, les PJ parviendront peut-être à s'échapper.

D) La rivière se jette dans la mer par un large estuaire aux berges envasées. Sur la rive gauche, les elfes de Cirdan ont fortifié un promontoire qui domine un port naturel. C'est là qu'ils viennent chercher le bois qu'ils achètent aux bûcherons. Ils le chargent dans leurs navires et l'acheminent vers les Havres Gris.

Dénouement :
L'aventure s'achève quand les PJ atteignent le fort. Le soir même, ils montent à bord d'un vaisseau qui les conduit aux Havres Gris. En partant dès le premier jour, les PJ ont choisi le parti le plus sûr, mais nous verrons plus loin qu'ils ont manqué une occasion de se couvrir de gloire.

Départ le deuxième jour :
Situation générale :
La nuit précédente, les orques se sont rassemblés en troupes nombreuses qui ont franchi les collines et pris le village des bûcherons. Une troupe de cavaliers easterlings se dirige vers l'embouchure du fleuve en contournant la forêt.

A) Les rôdeurs de Valras ont été pris à revers par des orques venus du Sud-Ouest. Acculés dans un méandre de la rivière, les hommes livrent un combat désespéré. Quand ils voient la barque des personnages, quatre rôdeurs se jettent à l'eau. "Revenez, crie leur chef, revenez, lâches et félons !". Mais les hommes nagent vers la barque et tentent de s'y aggriper. Chaque fois qu'un rôdeur parvient à se hisser à bord, il y a vingt chances sur cent cumulatives que la barque chavire, sous l'oeil goguenard des orques embusqués sur la rive droite. Ils sont à court de flèches, mais si l'embarcation est déportée vers la berge, ils essayent de la tirer vers eux avec de longues piques aux fers recourbés.

B) Dix orques campent sur les collines, en surplomb du point où la rivière Tuilas s'enfonce sous terre. Surpris par l'arrivée des PJ, ils ont à peine le temps de lancer leurs javelots avant que la barque de leurs ennemis ne disparaisse à leur vue. Ils sonnent le cor pour avertir leurs congénères postés à la sortie du tunnel. Ces derniers se préparent à faire basculer un énorme quartier de roc sur l'embarcation des PJ.
A la lueur d'une torche, les PJ aperçoivent l'entrée d'un tunnel secondaire qui se sépare du cours principal de la rivière. Un silure (poisson carnassier d'eau douce dépassant les deux mètres de long) habite au fond de cette galerie. Si les PJ s'y engagent, ils découvriront un radeau dont les passagers ont été dévorés par le silure. Ce radeau peut leur sauver la vie : s'ils l'abandonnent au gré du courant, c'est sur lui que les orques lanceront leur rocher.

C) Le village des bûcherons est détruit, à l'exception de trois maisons appar-

tenant à des renégats qui ont trahi leur peuple. Une femme en sort pour crier aux PJ : "N'allez pas plus loin ! Les orques ont barré la rivière !". Elle conseille aux personnages d'aborder et de porter leur barque. Elle les guidera sur un chemin qui leur permettra d'éviter les orques. Pendant ce temps, son fils se glisse derrière les maisons et court prévenir les deux cent orques qui campent non loin de là. Si les PJ s'attardent, ils sont perdus.
Bien que ses intentions soient mauvaises, la femme a dit la vérité : à dix kilomètres du village, les orques ont tendu des cordes en travers de la rivière pour immobiliser le train de bois. Les PJ n'auront aucun mal à surprendre les sentinelles : elles se sont ennivrées avec de l'alcool volé aux bûcherons.

D) Plusieurs milliers de cavaliers easterlings s'avancent vers le promontoire fortifié en longeant la côte. Les elfes préfèrent ne pas les attendre et évacuent la place. Le dernier vaisseau vire de bord pour recueillir les personnages.

Dénouement :
Analogue à celui du premier jour.

Départ le troisième jour :
Situation générale :
L'incendie a ravagé la rive droite du Tuilas jusqu'aux collines d'Elruan. Toute la région est aux mains des orques et des cavaliers easterlings.

A) Des cadavres d'elfes, d'orques et de nains flottent sur la rivière, de gros silures remontent des profondeurs pour les dévorer. A vingt kilomètres en aval de Galadhiath, la barque des PJ passe devant un ilôt où des animaux de toutes espèces se sont réfugiés pour échapper à l'incendie. S'y trouvent également cinq rôdeurs, seuls survivants de la compagnie de Valras. "L'un de nous est blessé, disent-ils aux PJ. Prenez-le avec vous !"
Si les PJ abordent, tous les rôdeurs prétendent monter dans la barque, quitte à expulser par la force les personnages en surnombre. Pendant ce temps, à l'autre bout de l'île, deux loups rompent la trêve du feu pour se jeter sur un daim. Et les silures tournent autour de l'île, prêts à dévorer tout ce qui tombe à l'eau...

B) Même situation qu'au deuxième jour.

C) Une troupe de cavaliers easterlings s'est installée dans les ruines du village. Ils portent des casques ornés de cornes de béliers et des têtes coupées pendent sous l'encolure de leurs chevaux.
Leur chef est persuadé que toute la région est soumise. Quand il voit les PJ, il pense avoir affaire à des guerriers de son camp. Il veut leur remettre un message destiné à "l'homme qui commande le fort situé à l'embouchure de la rivière". Ce message est gravé sur un rouleau d'écorce de bouleau. En voici la teneur :
"A Talmur-Baakûr, chef de dix mille guerriers, destructeur de ville et fléau du Gondor, salut ! Je t'ai envoyé le bois que les gens de ce pays destinaient à nos ennemis. Mais je ne pourrai t'envoyer ni vin, ni viande salée, ni grains d'aucune sorte car les chiens-rampants (les orques) sont passés avant moi. Ils se sont remplis le ventre et ont détruit par le feu tout ce qu'ils ne pouvaient manger. Vois quel châtiment je dois leur infliger."
Si les PJ ne s'arrêtent pas pour prendre le message, ils sont poursuivis sur deux kilomètres par des cavaliers qui les criblent de flèches. La nature du terrain oblige leurs ennemis à abandonner la poursuite, mais trois heures plus tard, les PJ rattrappent le train de bois dont parle la lettre. Il est escorté par trente guerriers, commandé par un chef méfiant et soupçonneux. Si les personnages ont le message sur eux, il leur sert de sauf-conduit. Sinon...

D) Un étendard noir surmonté d'un crâne humain flotte sur le promontoire. Les PJ ne doivent pas désespérer, car s'ils continuent vers la pleine mer, ils seront vite recueillis par les vaisseaux elfes qui croisent le long de la côte. Quand aux easterlings qui occupent le fort, ils n'ont pas de navires pour les poursuivre.
Cependant, les PJ ont remarqué une grande activité devant le port : des chariots y apportent bois, tonneaux, et sacs en quantité, approvisionnement destiné à une flotte de guerre qui arrivera bientôt du sud. Cette flotte a pour mission de couler tous les vaisseaux elfes qui tenteront de passer à l'ouest.



Dénouement :
Cirdan saura interpréter les informations recueillies par les PJ au cours de leur voyage. La venue de la flotte de Sauron ne le prendra pas au dépourvu, et il remportera une grande victoire navale. Quand aux personnages, ils auront mérité le titre "d'amis des elfes" et la reconnaissance de tous les peuples libres.

Conclusion :
Fort heureusement, le sort de la guerre ne repose pas entièrement sur les épaules des PJ. Même s'ils ne permettent pas à Cirdan d'écraser la flotte ennemie, Sauron sera finalement chassé d'Eriador sans avoir pu s'emparer des Havres Gris. Gil-Galad pour les elfes, Tar-Minastir pour les hommes, seront les principaux artisans de cette victoire.

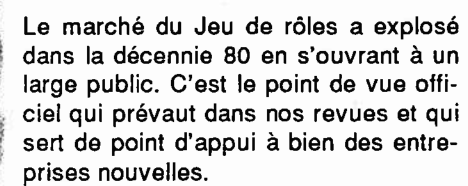
Alexis Lang

	JRTM								AD&D					
	Niv.	P.V.	Arm.	B.D.	Bou.	B.O. Mélée	B.O. Proj.	M.M.	Classe et niveau	PTCAO	CA	DOM	PV	Notes
Luadan	9	100	CS	20	N	140 EL		40	Guer. 7 ; Mag. 11	10	4	1d8+4	60	possède une épée longue +4
Anadhrel	9	120	CM	40	N	150 EL	160	35	Guerrier 7	11	0	1d8+6	70	18/00 en force
Anduriel	4	50	CM	25	N	90 EL	60	20	Guerrier 4	18	3	1d8	30	
Grands Elfes	5	60	CM	35	O	100 EL	110	25	Guerriers 5	16	1	1d8	35	bonus de +3 au tir à l'arc
Rôdeurs	4	55	CS	15	N	90 EL	50	15	Rangers 4	18	4	1d8	32	
Easterlings	3	50	CM	30	O	70 CI	50	15	Guerriers 3	18	2	1d8	30	excellents cavaliers

Notes pour JRTM : Luadan a 90 points de pouvoir ; Liste des mages : "surpuissance physique" et "illusion". Il possède une épée longue +40.
Les cavaliers easterlings bénéficient d'un +10 à leur bonus offensif lorsqu'ils combattent à cheval.
Les caractéristiques des orques sont à la page 94 des règles de JRTM et à la page 208 du livre du maître (AD&D). Le MJ trouvera un grand choix de serpents, venimeux ou non, p.93 (JRTM) et p. 211 (AD&D). Pour le silure, s'aligner sur les caractéristiques du requin. L'aigle de bronze qui garde les appartements de la reine a les caractéristiques d'un aigle géant, sauf son bonus défensif qui est de 85 (pour AD&D : sa classe d'armure est de -2).

Point de vue d'un ancien du Jeu de

OU



Le marché du Jeu de rôles a explosé dans la décennie 80 en s'ouvrant à un large public. C'est le point de vue officiel qui prévaut dans nos revues et qui sert de point d'appui à bien des entreprises nouvelles.

Il faut dire avant tout que je commence à me faire "vieux" dans ce monde, ayant un âge déjà "supérieur" à la moyenne des "Role Players" (23 ans). Je me souviens du temps où j'ai débuté et où circulait sous le nouveau une traduction pirate de la première boite de *"Dungeons & Dragons"*, où on vit avec étonnement sortir le Nouveau Livre de *AD&D "Deities & Demigods"* et où les "autres" étaient représentés par l'inaccessible (linguistiquement et commercialement parlant) firme FGU *(Chivalry & Sorcery, Space Opera)*. On parlait à peine en ce temps là de *"RuneQuest"* qui semblait être un livre runique plus rare que le Nécronomicon... Nostalgie.

En ce temps là seul Casus Belli sévissait sur le monde du JdR et on parlait seulement de "Scénars Donjons". Heureux temps où le JdR ne se posait pas de question, où il parlait résolument franglais et où TSR faisait fortune à occuper quasiment seule un marché "Tout Neuf".

La presse a un effet remarquable de vulgarisation et nos provinces voyaient se multiplier ces sectes de malades aux traits tirés à cause de leurs nuits blanches de "Donjons"...

Etudiant désoeuvré, tiré du monde de Tolkien, je m'enthousiasmai sur un scénario minable où on m'avait "initié" (nous "tuâmes" ce jour là deux squelettes et une "Mère Denis" [monstre Casus Belli]).

Puis tout ce petit monde évolua brutalement. J'ai encore dans mes archives, ramassant la poussière dans un carton, le N°1 de Runes, cette revue mythique issue de Toulouse qui durant l'Année 1983 fit vibrer le monde des joueurs de JdR Français. Une fièvre de françisation et la découverte de nouveaux jeux s'ensuivit. Dans ma petite ville de province où la boutique Descartes venait de cesser de vendre des jeux (marché sans avenir, dixit l'imbécile qui la tenait) je fis sensation en ramenant dans mes valises d'un voyage à Paris un *"Call of Cthulhu"* (1ère édition) acheté après la lecture d'un article élogieux dans Runes (N°2 ou N°3). J'ai donc contribué modestement à la lancée des jeux nouveaux dans ma région. Aussitôt une fièvre Cthuloide s'abattit sur Limoges ; durant six mois le nombre de nos adeptes ne fit que croître et l'année 1984 s'annonça avec les Premiers jeux en Français (*L'Ultime Epreuve*, vous connaissez ?).

Ce fut le BOUM... Chacun se découvrit un jeu, ancien ou nouveau qu'il allait faire jouer, une fièvre d'originalité souffla sur Limoges en 84-85. Je cédais personnellement à la tentation de ces nouveautés. J'introduisis dès sa sortie *"Middle Earth Role Playing"* mais aussi *"Ringworld"* et d'autres.

Mais il est dans la nature humaine de se lasser. Comme notre groupe vieillissait les défections commencèrent d'arriver. L'influence des femmes fut radicale dans ces départs (le divorce JdR - petite amie fut très marqué). Des jeux nouveaux continuaient d'affluer, une masse de gamins du collège arrivèrent, brouillons, nuls, pleutres, bêtes, ennuyeux. On vit apparaitre des *Toon, Elfquest*, etc... Le divorce des générations se creusa à quelques brillantes exceptions près parmi les jeunes les plus intelligents.

Mais les jeux aussi vieillirent mal.

Dégoutté des monstres gélatineux je revins à *AD&D* une première fois dans l'année 84-85.

Là j'organisai une Campagne titanesque qui tint en haleine de 4 à 12 joueurs fanatiques une année durant. Ce qui m'avait motivé pour ce "retour aux sources" était surtout le goût d'inventer mon monde qui séduisit aussitôt mes joueurs qui s'identifièrent immédiatement avec force à leurs bons vieux "persos", Guerrier Nain, Druide demi-Elfe, Clerc Humain...

Mais le démon de la nouveauté me reprit et *"Middle Earth"* intervint (je n'arriverai jamais à me résoudre à dire Terre du Milieu pour ce jeu) et *AD&D* sombra à nouveau dans l'oubli. On joua à tout à Limoges en 85-86 sauf à *AD&D*. Dans la plus grande confusion et sans aucune continuité nous voguions d'un jeu à l'autre, ne nous attachant jamais vraiment à nos persos. Nous inventions même.

J'ai moi-même un jeu de SF sur NOO dans mes cartons qui passionna tout le monde sauf moi-même.

En tant que Maître de Jeu j'étais énormément sollicité pour rédiger des scénarios dévorés goulûment par mes joueurs de tous âges. Mais vint la crise. Un à un les nouveaux jeux cessèrent totalement de m'inspirer et je séchais désespérément sur une feuille blanche pour *Cthulhu, Middle Earth, Ringworld, Maléfices*...

D'autres amis connurent la même mésaventure avec *Traveller, Légendes Celtiques, Légendes des Mille et une Nuits, Runequest, Elfquest.*

Il semblait que les jeux nouveaux s'épuisaient d'eux-même en environ 6 mois et que c'était le MJ qui lachait le premier. Vers l'été 1986 en dehors de *"AD&D : Oriental Adventures"* qui m'amusa (et mérite encore mon admiration) notre club s'était consumé, défait par les défections de la vie affective et professionnelle de ses menbres, par la crise surtout de tous les nouveaux jeux et la coupure totale avec les jeunes (les moins de 16 ans) qui arrivaient en masse.

Depuis je n'ai plus joué qu'à *AD&D*, ouvrant une seconde Campagne titanesque qui a fasciné et presque hypnotisé ses participants et dont je me suis arraché avec peine depuis que j'ai commencé à travailler et ai été nommé à Clermont-Ferrand. Qu'il soit "Oriental" ou traditionnel, *AD&D* est le seul JdR qui ait retenu mon attention. Je me suis beaucoup interrogé là dessus et crois avoir trouvé une réponse. Bien que je ne joue plus qu'épisodiquement depuis un an et que je n'aie plus touché un JdR depuis Août (on s'en passe très facilement, vous savez !) je ne crois pas que ce soit cause que je me désinteresse du JdR qui, au contraire, si j'arrivais à constituer un groupe d'âge homogène et assez élevé (supérieur à 20 ans) continuerai à animer certaines de mes soirées.

La réponse tient à une forte usure des nouveaux jeux, qu'ils soient en Français ou en Anglais. A moins d'être un MJ sans imagination qui se contente de faire jouer les souvent bien médiocres productions du commerce ou des revues spécialisées, on se heurte très

Rôle
on en revient toujours à AD&D

vite, en tant que concepteur de scénario, à une crise d'imagination ou de réalisation pour les jeux nouveaux.
La cause en est je crois les restrictions apportées par ces jeux au champ d'imagination du MJ.
Tous les jeux nouveaux (ou presque) ont un cadre, un "Monde" qui leur est inhérent, parfois très bien conçu. Opération purement commerciale d'ailleurs car c'est l'occasion de publier de multiples suppléments.
C'est dans ce monde que l'imagination captive du MJ vient se cogner comme un papillon à sa cage.
Le domaine Fantastique Médiéval (ou Historique) étant mon domaine de prédilection (n'ayant fait qu'une brève incursion dans la SF et un détour plus long mais limité dans le fantastique contemporain, je n'en parlerais pas) donnons-en quelques exemples : *Légendes Celtiques* est un monde désespérant de banalité avec ses Gaulois, ses Druides, ses Menhirs et ses vastes forêts. Le MJ a aussi à batailler avec des règles harassantes : ah ! Créer un PNJ (NPC in english) à *Légendes* ! (quelle corvée).

Middle Earth est aussi pénible avec ce monde empli de créatures du 60-280ème niveau et par ailleurs si désert, si vide ! De même quel calvaire que de faire un combat à ce jeu : long et sordide, tel est un combat de *MERP (JRTM* en Français).
Le plus frustrant pour un MJ imaginatif est de ne pas créer son monde. Prisonnier d'une création qui lui est étrangère, il a du mal à l'aimer vraiment, à y adhérer pleinement à moins d'être totalement mimétique. Il n'arrive pas à donner une dynamique propre à sa campagne quand il se heurte aux cadres d'une histoire déjà écrite. Il se sent assez peu motivé pour faire adhérer à cette voie ses joueurs qui le suivent dans un monde préétabli.
De plus toutes les règles ont leurs faiblesses et leurs lourdeurs. Nulle n'est parfaite. Les nouveaux jeux sont souvent trop complexes, trop lourds à gérer. Il faut avoir un esprit singulièrement étroit pour se complaire dans des détails techniques ou dans des procédures de pseudo-simulations de combats (qui ne sont en fait jamais réalistes) alors que l'intérêt du JdR est d'enflammer les imaginations, d'apporter le rêve et le dépaysement, le merveilleux quasi féérique, de se construire ensemble, MJ et joueurs, une histoire fabuleuse qui restera gravée dans les mémoires de ceux qui ont participé à la soirée.
C'est ainsi que j'en suis revenu à *AD&D*.
C'est le système le mieux connu du MJ et des joueurs qui évitent les incompréhensions. C'est l'un des systèmes les plus rapidement jouable, donnant des combats rapides mais suffisamment évocateurs (armes par exemple) pour satisfaire ce point précis de l'imagination des joueurs.
C'est surtout le système le plus souple par le "Role Playing". En effet le joueur y joue avec son intelligence, sa culture et sa sensibilité, il n'est pas prisonnier d'un carcan de talents qu'il n'a pas ou qu'il ne sait pas exprimer. C'est un système éminemment perfectible. On prend ce que l'on veut des règles de *AD&D* qui ne forment pas un "tout" rigide comme les autres jeux.
Personnellement je m'arrête au "Manuel des Joueurs" et au "Guide du Maître" et encore sans prendre tout, n'empruntant que les armes nouvelles et le combat non armé aux Arcanes.
Les différents livres de Monstres et de Dieux ne sont que des dictionnaires pratiques où je pioche si je veux, quand je veux.
Surtout, *AD&D*, qu'il soit Oriental ou Occidental me permet de créer mon monde. Et là je crois qu'il n'y a rien de plus merveilleux ni de plus exaltant dans le rôle de MJ. Très détaillé, riche, dense, profond, empreint de merveilleux et d'étrange, à la mesure de mes joueurs et dans lequel les idées de scénarios me viennent tout naturellement, nourrissant ainsi l'aventure qui en retour contribue à compléter cette frasque colossale et toujours mobile qu'est le monde.
Je pourrais gloser encore longtemps sur *AD&D* mais je conclus ici, car il faut bien conclure, une revue n'est pas un roman, et je vous interroge sur la valeur d'exemple de mon expérience. Ce que j'écris est bien entendu anticommercial au possible (Ndlr : non, tu crois ?), mettant au désespoir les vendeurs de scénarios et de jeux de tout crin et je crois que j'en prend plus d'un à rebrousse-poil. Mais vous, joueurs et maîtres, jeunes souvent désargentés, quel est votre intérêt dans les jeux de rôles ? Dépenser encore et encore, insatisfait par bien des expériences ou bien prendre plaisir dans un jeu qui soit le vôtre ? C'est la question que je vous pose et je vous affirme que depuis Janvier 1986 les JdR ne m'ont coûtés à moi et à mes amis que du papier et des crayons (plus quelques revues, bien sûr, pour "être au courant") (Ndlr : petit hypocrite, va) pour une somme de plaisir qui est difficilement exprimable.
Voilà tout ce que j'avais à vous dire et je crois que le débat est lancé dans un sens ou dans un autre.

Jean-Marc Zaninetti

Chichuann-kaia est une aide de jeu destinée à vous fournir, à vous MJ et joueurs, la cadre d'aventures fantastiques. La cité décrite est facilement adaptable à n'importe quel système de règles. Néanmoins nous publierons le mois prochain les caractéristiques des amazones pour différents jeux, ce que nous n'avons pu faire ici par manque de place.
Vous savez déjà à quel point il est difficile d'atteindre la Cité du Volcan, comment y entrer, quelles sont ses richesses... Alors maintenant, aventuriers, découvrez le terrible culte d'Ochincotl et venez participer aux Jeux de la Fertilité : peut-être, peut-être y trouverez la richesse...



OCHINCOTL

Qui est Ochincotl ? Posez cette question à une amazone et vous allez vous attirer des remarques acerbes sur votre "pauvre intelligence atrophiée de mâle dégénéré" voire même proposer une honnête place d'esclave dans l'Ile aux Singes, histoire de vous mettre du plomb dans la tête. Mais ce qui coule de source pour une Chichuann-Kaienne n'est point évident pour de pauvres étrangers ; car une des particularités d'Ochincotl, c'est que cette divinité n'est connue - et donc à fortiori révérée - nulle part ailleurs. Tout d'abord, Ochincotl n'a pas de représentation fixe : il n'existe pas deux sculptures qui la représentent de la même manière. Ochincotl est la plupart du temps évoquée par trois symboles : le volcan au flanc duquel est construit Chichuann-Kaia, les Gemmes-de-Feu qui en renferment la lave et une amazone, création d'Ochincotl. Aucune prêtresse (il n'y a pas de prêtres du Dieu-Volcan) n'a jamais prétendu avoir vue son dieu, même en vision.

De la même manière qu'Ochincotl reste dans le flou quant à son apparence physique (si un tel vocable peut s'appliquer à une divinité) son 'credo' est tout aussi vague... puisqu'il n'existe pas ! Ochincotl n'enseigne rien, ne demande pas à ses fidèles de vivre selon des principes spéciaux, bref n'exige rien de particulier si ce n'est semble-t-il de temps en temps, des marques tangibles d'adoration... Et pourtant les amazones donnent l'impression de savoir parfaitement ce que leur divinité attend d'elles, et leur connaissance intuitive est cohérente : il n'y a pas de schisme au sein du culte.

Alors, qu'en est-il exactement ? Je crois que l'on peut considérer Ochincotl comme un 'principe', en l'occurrence un principe de vie. Je ne détaillerai pas plus avant le concept de 'principe', n'ayant guère de penchant pour les arguties théologico-mystiques. Disons simplement qu'Ochincotl est une divinité à l'état brut (et je suis sûr que cette comparaison osée fera bondir de nombreux théologiens, mais je n'en ai cure) qui est à des dieux sophistiqués tel Obéron le Fallacieux, ce qu'est un barbare nordique à un prince décadent.

LA PYRAMIDE ROUGE

Peu nombreuses, les prêtresses d'Ochincotl sont au nombre de neuf. Elles ont à leur tête la Grande Prêtresse, appelée l'Oracle de la Lave. Ce sont elles qui incarnent l'autorité spirituelle et temporelle, bref, l'âme de Chichuann-Kaia. Les prêtresses habitent la cité, sauf l'Oracle qui, une fois qu'elle accède à cette dignité, habite la Pyramide Rouge qu'elle ne quitte qu'en de rares occasions.

La Pyramide Rouge, nommée ainsi à cause de sa couleur ocre, est un gigantesque édifice qui couronne le volcan. Construite sur la seule hauteur connue à des lieux à la ronde, elle domine la jungle environnante. Cinq cent marches mènent à son sommet, mais l'accès en est interdit par la garde de l'Oracle, l'élite des guerrières de Chichuann-Kaia. La Grande Prêtresse passe cloitrée là la majeure partie de sa vie. Sa principale occupation et sa grande responsabilité est de surveiller le Doigt d'Ochincotl.

La Pyramide est en dur (quoique certaines rumeurs font état de passages secrets), sauf en son centre où un mince escalier en spirale s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Loin à l'intérieur du volcan il débouche dans une toute petite salle au centre de laquelle trône un objet étrange : une tige opalescente faite de la même matière que les Gemmes-de-Feu et qui, bien qu'apparemment fixe dispose d'une course d'environ un mètre de long, graduée par une succession de trois cercles concentriques. Il s'agit de l'oscilloscope. Le Dieu-Volcan manifeste son mécontentement en provoquant des secousses que l'engin enregistre. Il faut alors apaiser au plus vite son courroux sous peine de le voir détruire sa création dans une gigantesque explosion de colère. Généralement, la tige-gemme ne s'aventure pas



plus loin que le premier cercle, ce qui n'est pas trop grave et ne nécessite qu'un ou deux sacrifices de singes. Le deuxième cercle est annonciateur d'ennuis sérieux si on n'agit pas rapidement : l'immolation de deux-trois esclaves pendant quelques jours est tout indiquée. Le troisième cercle n'est que très rarement atteint : il préfigure les catastrophes et une cinquantaine de sacrifices humains sont alors nécessaires pour apaiser Ochincotl.



LA GRANDE FOLIE

Une seule fois dans l'histoire de Chichuann-Kaia, le doigt d'Ochincotl a franchi les limites ultimes du troisième cercle. Mélanie d'Irfin, une marchande de pierres précieuses a vécu cette scène :

"... La tension était insupportable ; elle était telle qu'on pouvait sentir l'air vibrer. Cela ajouté à mon difficile voyage m'avait rendu malade. J'avais quitté le gros de la foule rassemblée autour de la Pyramide Rouge pour aller vomir dans un coin. C'est alors que l'Oracle apparut, drapée comme à l'accoutumée dans une tunique rouge, un bonnet sur la tête. Elle se lança dans un discours fanatique sur la volonté divine d'Ochincotl et déclara que seul un immense sacrifice humain pouvait sauver la cité. Aussitôt les gardes amazones rassemblèrent sur les marches de la pyramide tous les esclaves de la ville, les étrangers de passage ainsi que certains compagnons passifs des amazones. En tout plus de mille êtres humains étaient parqués là. Les Chichuann-Kaiennes, toutes armées, se jetèrent à un signal de l'Oracle sur leurs victimes et entamèrent toutes en même temps les sacrifices rituels. Bientôt des flots de sang épais et bouillonnant descendirent en autant de ruisseaux les marches de la Pyramide, s'échappant des gorges béantes et des poignets cisaillés des victimes immobilisées par des liens solides. Les amazones les saignaient méthodiquement ; puis soudain une véritable frénésie s'empara d'elles : certaines se mirent à massacrer avec acharnement les survivants, d'autres s'ouvrirent d'elles-mêmes la gorge tandis que la plupart se vautraient nues dans le sang, le buvant avec avidité en hurlant "la lave d'Ochincotl !..."

Mélanie d'Irfin réussit à s'échapper, sauvée sans doute par son appartenance au sexe féminin. Mais, malade, elle n'eut que le temps de mettre ce récit par écrit avant de succomber en pleine jungle.



LES JEUX DE LA FERTILITE

Conscientes de l'isolement et la décadence dans laquelle leur cité pourrait tomber, les prêtresses d'Ochincotl ont mis au point il y a fort longtemps déjà un moyen pour apporter du sang neuf à la cité, et pas n'importe quel sang, celui d'hommes courageux et décidés. Il s'agit des Jeux de la Fertilité. Tous les cinq ans une foule d'aventuriers de tous poils, du prince déchu au coupe-bourse manchot affluent vers la Cité du Volcan, poussés par la curiosité, avides de richesses et de plaisirs. Les Jeux consistent en une série d'épreuves, tantôt physiques tantôt intellectuelles, à l'issue desquelles les huit meilleurs participants auront le privilège de partager la couche des prêtresses d'Ochincotl et repartiront enrichis de nombreuses pierres précieuses. La quinzaine des Jeux est la seule période où les amazones abandonnent leur attitude hautaine envers les hommes étrangers pour leur faire bon accueil. L'âppat du gain et l'honneur de triompher aux Jeux des amazones sont une motivation suffisante pour décider nombre d'hommes courageux à faire le voyage.

Certaines épreuves des Jeux de la Fertilité sont des plus habituelles, telles qu'on les pratique dans de nombreuses autres régions du monde : course à pied, saut, duels à l'épée (au premier sang) et d'autres encore. Certaines compétitions sont spécifiques à ces jeux :



Lutte à mains nues

Bien que la lutte sans armes n'ait rien d'exceptionnel, la particularité ici est que chaque combattant choisit le style qui lui est propre et qu'en plus tous les coups sont permis : certains choisissent la boxe, d'autres la lutte Lankhmaro-Melnibonéenne, on a même vu une fois un champion d'une lointaine contrée utiliser une étrange technique de projection et d'immobilisation.

Lancer du javelot

Il s'agit d'un excercice tout à la fois de force et d'adresse. Cela se joue avec deux équipes de deux : il y a le porteur du bouclier et celui des javelots, un dans chaque camp. Il s'agit de lancer ses javelots (3) assez adroitement sur son adversaire pour que celui-ci soit obligé de parer le coup avec l'énorme bouclier en bois qu'il porte. Le but est de planter les javelots le plus près possible du centre du bouclier pour le lanceur, et qu'ils ne se plantent pas du tout, ou à la périphérie, pour le défenseur, en sachant qu'en plus la vitesse d'exécution compte aussi. Les concurrents les plus adroits rencontrent à la fin des gardes amazones qui manient les javelots en maître. Et bien sûr il arrive qu'un coup soit particulièrement bien placé...

Cross
C'est une course d'obstacle, d'orientation et de survie. Les concurrents sont amenés en bateau à trois heures en amont de Chichuann-Kaia, et, armés uniquement d'une machette, doivent revenir à la cité. Malgré la présence du Coetepetl pour les guider certains se perdent, d'autres succombent dans les fondrières ou les sables mouvants, d'autres encore font des rencontres désagréables et on les retrouve à moitié déchiquetés ou le crâne fendu par un coup bien propre.

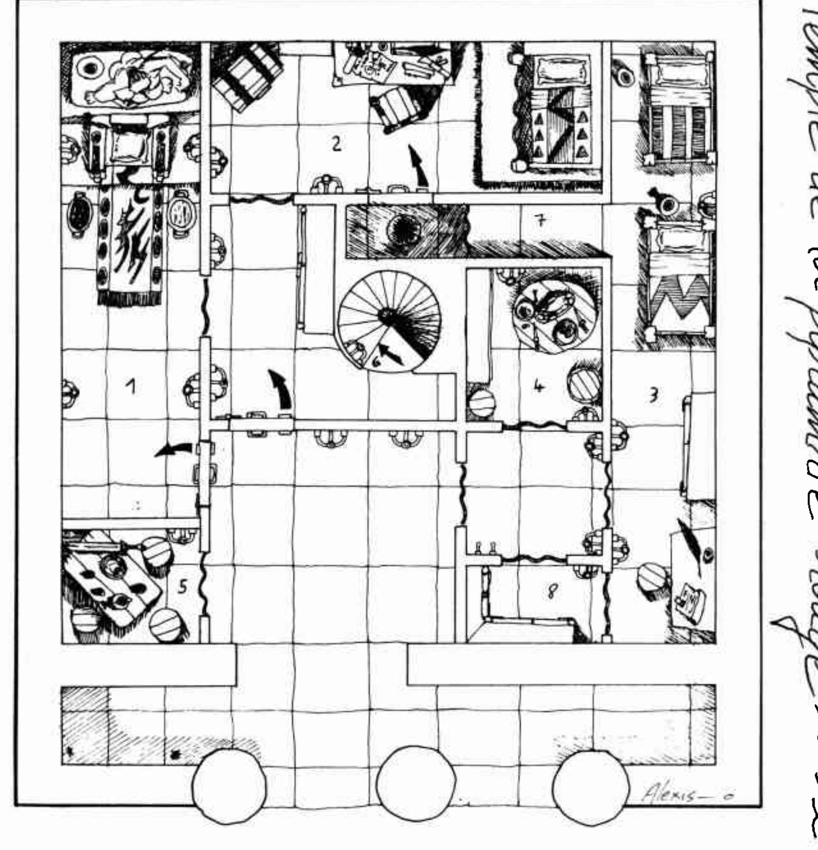
La recherche des Gemmes-de-Feu
A ce stade les concurrents encore vivants et solides sont amenés dans les mines de Chichuann-Kaia et abandonnés à l'intérieur durant toute une journée. C'est un test très important : si Ochincotl apprécie un concurrent, elle lui fera trouver une Gemme-de-Feu. Armé d'une lanterne et d'une hachette il faut s'orienter dans les tunnels tortueux et creuser en espérant trouver quelques beaux joyaux.

Les Tchathys
Les Tchathys sont des singes grands et assez rusés. Les amazones en font l'élevage pour leurs plaisirs : ils sont faciles à dresser. Les aventuriers doivent se battre avec ces animaux. Une grosse corde en lianes tressées ainsi que deux autres plus petites pour se retenir avec les mains sont tendues entre les remparts de Chichuann-Kaia et les premiers arbres de la jungle. Un homme et un singe s'aventurent sur la corde, chacun d'un côté. Ils sont armés en tout et pour tout d'un long gourdin. Le but pour l'homme est de réussir à parcourir toute la distance (20 m) et à redescendre à l'autre bout ; pour le Tchathy, l'objectif, tel qu'on l'a dressé est de faire tomber son adversaire. Cette épreuve est particulièrement difficile car le pont de lianes n'est absolument pas stable, ce qui ne gêne guère les Tchathy qui sont très agiles et qui de plus aiment se servir de leurs gourdins : frapper est l'un de leurs grands plaisirs. De plus les amazones, assemblées au sommet des remparts, couvrent les concurrents de quolibets, lancent même des projectiles et applaudissent en riant à chaque chute (une dizaine de mètres).

Joute navale
Une épreuve qui se pratique dans certaines villes au titre des réjouissances et amusements et qui est ici grotesquement pervertie. Sur le Coetepetl, deux pirogues conduites par un rameur ; à la proue, l'aventurier tient une longue lance au bout arrondi avec laquelle il doit faire chuter son vis-à-vis. Jusque là, pas de problème. Mais les amazones prennent la peine auparavant de jeter à l'eau des tripes de singe, de façon à ameuter piranhas, crocodiles et autres créatures. Une fois tombé à l'eau il faut soit regagner la rive à la nage, soit essayer de grimper sur une des barques sur lesquelles se tiennent les amazones spectatrices ; celles-ci empêchent le concurrent malheureux de monter à bord à coups de rames.

Sculpture
Enfin une épreuve consiste à réaliser le buste d'une amazone avec la glaise jaunâtre du Coetepetl. Le sens artistique aussi bien que la dextérité manuelle sont appréciés.

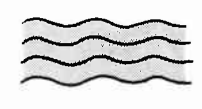
Jherek Van Veen



Légende : 1 : salle des prières 2 : chambre de l'Oracle 3 : chambre des servantes de l'Oracle 4 : salle à manger de l'Oracle 5 : salle à manger des servantes 6 : vers le doigt d'Ochinciotl 7 : fosse d'aisance 8 : lingerie

LE RITE DE PURIFICATION DE L'EAU

O putride masse liquide,
O limon boueux,
O infect principe de vie,
Sois purifié !



O Ochincotl Bouche Divine,
Que ta lave parcoure mes veines,
Restaure mon être
Et que mon sang lave cette eau !

"... Une fois par semaine, dans le milieu de la matinée, une procession d'amazones avec à sa tête une prêtresse d'Ochincotl se rend sur les rives du Coetepetl ; là, chaque Chichuann-Kaienne remplit un sceau avec l'eau brunâtre du fleuve qui est reversée dans le Grand Bassin de la Légendaire Marée. Ce rite est d'une importance cruciale puisque la cité ne dispose d'aucune autre source d'eau en dehors bien sûr des averses violentes mais courtes.
Une fois les sceaux vidés, la prêtresse entame une prière d'imploration à Ochincotl, reprise par le choeur des amazones. Après avoir prononcée la dernière phrase, la prêtresse se pique légèrement un doigt avec un stylet et laisse tomber quelques gouttes de son sang dans le bassin ; aussitôt l'eau s'embrase, comme si l'élément 'eau' se transformait en élément 'feu', comme savent le faire certains sorciers. Ce spectacle saisissant ne dure que quelques secondes, après lesquelles les flammes s'évanouissent et dessous l'eau apparait, aussi pure et transparente que les sources de mon pays..."

Kalikrates : "Une vie de chien ou profession : Aventurier."

Sonate au clair de Lune

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons®

SCENARIO

Scenario 7 - 9 : Un démon, lié par un pacte aux profondeurs d'un "donjon" plein de pièges, désire sortir de là. Les aventuriers l'y aideront de gré ou de force puis combattront un magicien très puissant.
Avertissement : ne pas se fier au classicisme apparent du synopsis !

SONATO, CLERC DE LUNN

Extraits du Journal de Sonato :

- "J'ai toujours voulu être magicien, mais mon papa voulait que je devienne un guerrier comme lui. 'Seuls les guerriers ont la Gloire, la Richesse et le Pouvoir' me disait-il."
- "Pour mon seizième anniversaire, mon papa m'a engagé dans l'armée du Grand Kishnar le Conquérant qui partait en campagne. A la première bataille, l'armée fut proprement anéantie. Je fus fais prisonnier et emmené dans le lointain pays de nos ennemis pour y débuter une brillante carrière d'esclave chez le Prince Burguerre le Sanglant. Mais le Prince despote fut rapidement renversé et les esclaves remplacés. J'étais libre de partir à l'aventure, à la recherche de la Richesse, du Pouvoir et de la Gloire."
- "La vie d'un aventurier n'est pas facile."
- "Alors que j'étais à la recherche d'un repas gratuit aux abords de la ville de Tyk, je fis la connaissance d'un très brave homme qui prêchait le culte de Lunn. Il m'expliqua que les disciples de Lunn obtenaient rapidement Pou- voir, Gloire et Richesse et me proposa de participer à une des cérémonie du temple de Lunn à Tyk. J'acceptais avec empressement."
- "On me vêtit d'une belle robe blanche pour mon initiation : la robe du Sacré Fils (de Lunn, probablement). Mais, surexité par l'évènement, je trébuchai dans l'escalier qui descendait dans la grotte où se trouvait l'Autel et bousculai le Grand Prêtre. Celui-ci s'empala sur son joli couteau de cérémonie."
- "J'avais compris que Lunn ne me pensait pas encore digne de profiter de ses bienfaits. Aussi, comme la confusion règnait dans le temple, je décidai de partir chercher ailleurs la voie qui me conduirait à Lunn (ainsi qu'à la Richesse, à la Gloire et au Pouvoir)."
- "Quand j'ai trouvé, par le plus pur des hasards (ou Lunn avait-il guidé mes pas ?), ce temple abandonné, je sus quelle était ma mission. Je le restaurai et y établis le culte de Lunn. Mes efforts furent rapidement récompensés."
- "C'est ainsi que je devins un clerc de Lunn."



LOHTR ET AMON

Amon était un puissant mage il y a de cela quelques siècles ; jusqu'à ce qu'il participe à un complot destiné à voler la puissance du Demi-Dieu Lano. Les conjurés étaient dix-sept magiciens ambitieux qui désiraient par cette forfaiture obtenir l'immortalité. Ils avaient décider de surprendre Lano dans son sommeil, mais l'ennui était que celui-ci ne dormait que pendant une période de dix ans une fois tous les mille ans... et qu'il restait trois cents ans avant qu'il ne se couche à nouveau.

La solution la plus simple consistait à utiliser "Emprisonnement de l'Ame" (Trap the Soul) et à faire briser les gemmes réceptrices d'âmes lorsque Lano s'endormirait. Chacun des magiciens conçut les défenses destinées à protéger son âme pendant trois siècles et transmit son secret à un des cinq golems d'émeraude qui étaient chargés d'opérer le réveil. Ces golems, fabriqués pour l'occasion, attendraient au fond d'une crypte secrète le moment venu. Puis ils devaient chacun retrouver les gemmes qui leur avaient été assignées et les détruire, libérant ainsi les magiciens.

Amon, pour sa part, s'était fait construire un labyrinthe plein de pièges plus mortels les uns que les autres. De plus, il avait invoqué un démon pour garder l'ultime salle, celle contenant son âme. Amon n'étant pas un maître dans cet art difficile qu'est l'invocation, il dut se contenter d'un démon mineur et lâche, peu susceptible de résister à sa Punition Spirituelle (Spiritwrack). Il jeta son dévolu sur Lôhtr, Fils de Croa, Prince des Crapauds Baveux. Amon emprisonna Lôhtr à l'entrée de la salle avec la consigne la plus stricte de ne laisser passer que la créature qui viendrait briser la gemme.

Tout aurait très bien marché sans ce stupide tremblement de terre qui ouvrit une grande faille dans la crypte et précipita les golems dans du magma en fusion. Stupide tremblement de terre. Vraiment.

LUNN OU LOHTR ?

Lorsque le pacte fut conclu entre Amon et Lôhtr, celui-ci (le pacte) spécifiait que ce dernier (Lôhtr) devait protéger la gemme jusqu'à ce qu'une créature ne vienne dans le but de la briser. Amon avait précisé que cette tâche durerait trois siècles, ce qui, même pour un immortel, est relativement long. Lôhtr fut forcé de se soumettre mais fit bien comprendre qu'il n'appréciait pas cette situation.

Une fois que les trois cent ans furent écoulés, il fut très chagriné en ne voyant point apparaître la créature annoncée. Mais il ne pouvait rompre le pacte (autant pour respecter la tradi-



tion qu'à cause de sa crainte de la vengeance d'Amon). Deux nouveaux siècles passèrent et Lôhtr s'aigrit.
C'est alors qu'arriva Sonato.
Lorsque le jeune homme décida de s'établir dans le petit sanctuaire dans lequel était dissimulée l'entrée du labyrinthe, Lôhtr entrevit une solution à son problème. Il entra en rapport télépathique avec Sonato et le convainquit qu'il était Lunn, enfin prêt à le recevoir en son sein. Sonato ne croyait pas en sa chance. Avoir un Dieu qui lui parlait directement dans la tête, lui prédisant Gloire, Pouvoir et Richesse en échange d'une simple dévotion aveugle était plus qu'il n'avait jamais espéré. Sous la tutelle de Lôhtr, il restaura le sanctuaire, lui donnant l'air d'un petit temple. Puis le démon persuada Sonato que ce dernier avait acquis des pouvoirs de guérisseur et qu'il était devenu un véritable clerc de Lunn. Sonato ne se sentit plus de joie.
La quasi-symbiose qui unit Sonato à Lôhtr fait que le jeune homme est habitué à partager ses pensées (croyant que c'est le lot de tous les prêtres) et ne songerait pas un instant à douter de la véracité des "paroles" de Lunn. Il est devenu les yeux, les oreilles et même la bouche de Lôhtr qui compte se servir au mieux de ces nouveaux instruments pour sortir de sa prison.
Sonato a trouvé l'entrée du labyrinthe mais Lôhtr sait que, même avec son aide, Sonato ne parviendrait pas à la gemme. En effet, ayant été invoqué au coeur du labyrinthe, le démon n'a aucune idée du chemin à suivre.
Mais heureusement pour Lôhtr, il existe des gens forts capables dans ce domaine : les aventuriers. Et il vient justement d'en arriver un groupe tout frais au village voisin.

BAGUE-RONDE

Le petit village de Bague-Ronde se trouve à deux kilomètres du "temple". Il est composé d'une douzaine de fermes pour une quarantaine d'habitants. Son seul centre d'intérêt est son auberge : Au Troll Farci (anciennement 'Farceur'). La signification du nom du village a été oubliée il y a de cela bien longtemps.

Les aventuriers, fatigués par leur voyage, seront sûrement enchantés d'échanger les lits rocailleux de leurs précédents camps contre les couches confortables que leur proposera Ponojo l'aubergiste. La nuit sera plaisante, mais au réveil les aventuriers trouveront que leurs oreillers sont devenus poisseux, détrempés, comme s'ils étaient recouvert de... bave ?! Ils se rendront bien vite compte que cette bave, c'est la leur et qu'elle continue de s'échapper de leurs bouches béantes. S'ils font part de leur déconfiture à Ponojo (ce qui ne se fera pas sans mal du fait de l'importance de l'activité de leurs glandes salivaires), celui-ci se fera un plaisir de montrer sa compétence en la matière.
"Vous souffrez de Peste Aqueuse ou 'Saliva Deglutis' dira-t-il." Cette maladie frappe parfois les étrangers passant par ici, mais la cause n'en est pas encore connue. Une chose est sûre, cette maladie est mortelle car elle vide une personne de toute sa substance liquide en une semaine. Cependant, il y a un point positif : elle n'est absolument pas contagieuse."
Eventuellement, si les aventuriers veulent se renseigner au sujet du remède, il continuera :
"A ma connaissance (qui n'est pas très étendue, je dois le reconnaitre), il n'existe pas de remède. Mais il parait que ce jeune prêtre, là-bas dans la forêt, y travaille assidûment."



Il s'agit bien sûr de Sonato. Loin d'être une maladie, l'excès de salive est dû à Lôhtr ; n'oublions pas qu'il est le Prince des Crapauds Baveux. Son pouvoir (comme la télépathie) est effectif dans un rayon de cinq kilomètres. Contrairement à ce que prétend Ponojo, cet excès n'est pas mortel, mais il présente l'inconvénient de rendre difficilement compréhensible les paroles d'une personne affectée.
Note : tout sort comportant une composante verbale lancé dans ces conditions a 20% de chances d'échouer.
C'est ainsi que Lôhtr attire les aventuriers, grâce à l'histoire de la peste racontée par Sonato. Plusieurs personnes sont déjà parties à la recherche du remède, mais elles sont toutes mortes dans le labyrinthe.



SONATO, LUNN ET LA PANACEE

Quand les aventuriers arriveront au temple de Lunn, Sonato aura été mis au courant par Lôhtr qu'il doit absolument les faire descendre dans le labyrinthe pour rechercher une fiole de cristal et la briser. Sonato leur racontera l'histoire suivante :
"Votre maladie ne m'est pas inconnue. Il ne s'agit pas véritablement d'une maladie, mais plutôt d'une malédiction. Il y a bien longtemps de cela, un sorcier nommé Amon tenta de s'emparer de ce lieu qui était alors un fief de Lunn, le Dieu que je sers. La peste aqueuse se mit à frapper tous les gens de la région susceptibles de contrecarrer ses plans. Nul ne sait pourquoi, mais Amon concocta un antidote qu'il cacha dans une fiole de cristal sous ce temple, au sein d'un labyrinthe rempli de pièges. Les victimes de la peste avaient le choix entre mourir rapidement ou lentement. Quoi qu'il en soit, elles sont toutes mortes. Fort heureusement Amon fut vaincu mais la malédiction demeure et frappe encore au hasard certains voyageurs qui traversent la région. Mon rôle est de vous aider à trouver l'antidote, si vous le désirez..."
Sonato dira aux aventuriers, s'ils le demandent, que plusieurs autres victimes de la peste sont déjà venues ici mais ont toutes péries dans le labyrinthe. Avec l'aide de Lunn, Sonato s'en est sorti à chaque fois...
Celui-ci se fera un plaisir d'indiquer l'entrée du labyrinthe aux aventuriers.
Note : les aventuriers ne sachant pas qu'ils recherchent une gemme, un "localisation d'objets" (Locate object) est inefficace.



LE LABYRINTHE

Contrairement aux autres ouvrages de ce type, cette construction n'est pas conçue pour que les plus capables en atteignent le coeur, mais bel et bien pour que personne ne s'en approche ! Le golem d'émeraude ayant reçu toutes les indications nécessaires pour retrouver la gemme, Amon a pris un malin plaisir à truffer son labyrinthe de fausses pistes. Les aventuriers risquent bien vite d'être en fâcheuse posture du fait des habitudes qu'ils ont acquises.
Note sur la survie de Sonato : le fait d'être en relation télépathique avec Lôhtr donne à Sonato des réflexes extraordinaires (1 chance sur 10 d'être surpris et +3 à la classe d'armure).

Lôhtr engagera en permanence Sonato à être prudent et il ne lui permettra pas de prendre un quelconque risque. Il est difficile de se trouver un si fidèle serviteur.

1) Dans le fond du sanctuaire, une trappe donne sur un escalier en colimaçon qui descend pendant une dizaine de mètres jusqu'à une salle vide où il règne une forte odeur de charnier. En effet, un corps désarticulé et en état avancé de décomposition repose dans le couloir au sud de cette pièce. C'est un vaillant aventurier victime de la première protection magique d'Amon...

2) Cinq portes permettent de sortir de cette pièce. La porte A est fermée par un "Amon-scellement" (voir notes). Au dessus de la porte centrale est gravé le quatrain suivant :
A toi qui erre sous le sol,
Montre-moi que tu n'es point fol.
Où ma tête est tu regarderas.
Neuf fois mon nom tu prononceras.
Cette énigme est particulièrement simple, il suffit de prendre la première lettre de chaque vers pour obtenir Amon. Lôhtr a trouvé la solution il y a bien longtemps et Sonato la donnera si les aventuriers hésitent trop. Si l'on prononce "Amon" neuf fois de suite, la porte A s'ouvre.
Chaque couloir comporte un piège : il s'agit d'une trappe qui a 60% de chances de s'ouvrir à chaque fois que quelqu'un marche dessus (chute de 10 mètres sur des pieux rouillés : 4d6+3). Au bout du couloir, on trouve une porte (non fermée à clé) qui donne sur une pièce de 4m2 plongée dans les Ténèbres Eternelles grâce au sortilège adéquat (Continual Darkness). Cette pièce est elle-même équipée du même piège que le couloir, s'ouvrant lui automatiquement. Les bouts des deux murs du couloir A (partie hachurée) sont des illusions. Derrière se trouvent quatre statues animées qui attaqueront les aventuriers dès que l'un d'eux tombera dans l'un des deux pièges.
Statues : CA : 0 ; DV : 7+2 ; PV : 41, 35, 32, 30 ; D : 1-10 / 1-10.
Le puit au fond du couloir B est muni d'une échelle et mène à la salle 3.

3) L'échelle dépose les aventuriers au centre de cette salle. Sur le mur Sud-Est est inscrit :
"Mettez du coeur à l'ouvrage !"
ceci pour indiquer la gauche de l'aventurier, le coin Est de la salle.
Si quelqu'un se place près d'un des coins de la salle et appuie sur le mur à sa droite, la partie circulaire pivotera pour faire un demi-tour en une seconde et l'aventurier se retrouvera de l'autre côté. Trois des "tourniquets" mènent dans des petites salles sans issue où des éclairs jaillissent en permanence des murs, faisant de 1 à 6 PV par round. Seul le tourniquet du coin Est peut s'opérer de l'extérieur de la salle. Pour qu'un tourniquet se déclenche, il faut qu'au moins quinze kilogrammes reposent sur la partie de la plateforme qui est à l'intérieur de la salle. Enfin, les petites salles sont parfaitement insonorisées. Un aventurier ayant fait le mauvais choix risque fort d'en resortir grillé.



4) Ce passage secret a reçu le sort "Amon-Signal" (voir notes). Un nouveau tourniquet termine ce couloir (Amon a eu un prix de gros). Il tourne aisément mais l'épaisseur de ses paroies ne permet qu'à une personne à la fois de passer et empêche toute communication sonore. La partie hachurée est un puit de 12 mètres de profondeur (4d6). La pierre est très solide et ne peut être détruite qu'après un travail acharné de plusieurs heures.
Note : les paroies n'offrent aucune prise.

5) Le couloir se termine par trois fausses portes surmontées d'une inscription en caractères indéchiffrables. Si deux personnes s'en approchent, elles tomberont dans une trappe de dix mètres de profondeur (3d6) où elles pourront tenir compagnie à deux trolls affamés.
Trolls : CA : 4, DV : 6+6, PV : 36, 35 ; D : 5-8/5-8/2-12 ; régénère 3PV/round.

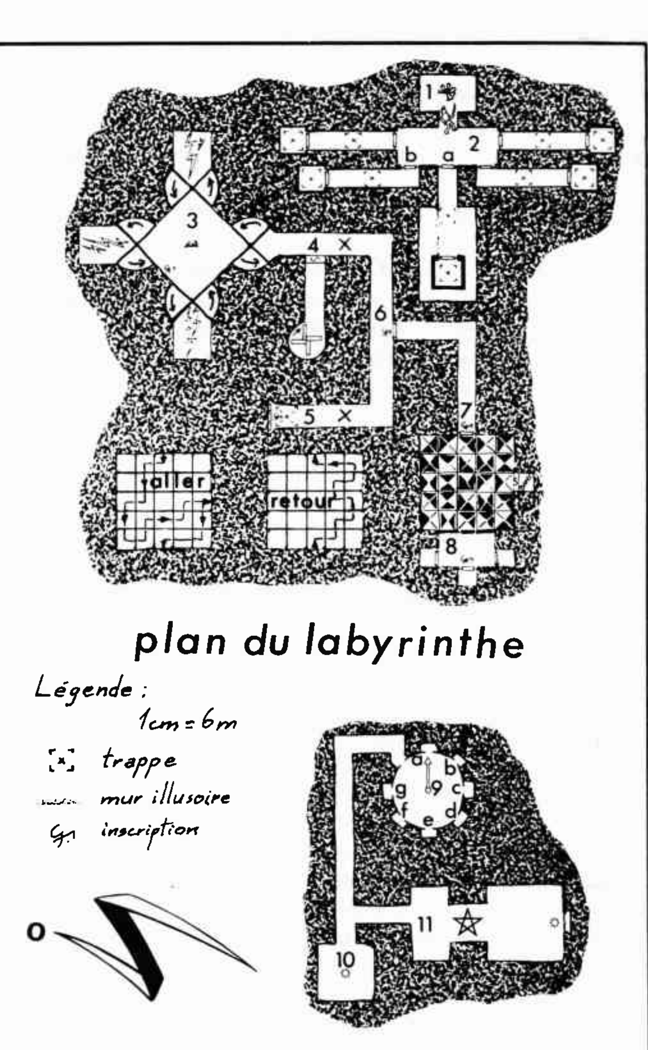
6) Une lourde plaque de pierre est scellée au mur à cet endroit. Dessus est gravée une lampe soutenant un oriflamme portant une coquille d'escargot en son centre. La phrase suivante le surmonte :
"Tant que le marteau sur l'enclume frappera,
Le pavillon du colimaçon resplendira."
Tous ces mots ont un rapport avec l'oreille. Il suffit d'appliquer son oreille sur la plaque pour déclencher la suite des événements. Une bouche magique apparaîtra alors et commencera un long compte à rebours de zéro. A la fin de ce compte, deux boules de feu (Fireball) exploseront aux coins du couloir ('x' sur le plan) causant 8 et 6 PV à toute personne s'y trouvant. Un jet de sauvegarde est autorisé, réduisant les dommages de moitié. Enfin, la plaque pivotera, révélant un couloir.
Note : les personnes restées près de la plaque de pierre lors des explosions sont trop éloignées pour prendre des dommages.



7) La porte de cette salle est totalement blanche et en son centre est gravé ce symbole :
Elle n'est pas fermée. La salle est pavée de vingt-cinq dalles carrées, elles-mêmes divisées en quatre quarts triangulaires, blancs ou noirs. A l'opposé de la porte blanche, on peut voir une porte noire similaire à la première.
Comme l'explique le symbole, on ne peut sortir d'une dalle pour passer à une autre que si l'on sort par un quart blanc. La sortie par un quart noir occasionne un choc énergétique causant 1d6 PV. La porte noire arborant le même symbole, le retour doit s'effectuer en sortant des dalles par les quarts noirs (les deux chemins sont dessinés sur le plan). Il y a dans la pièce une créature similaire à un serviteur aérien qui attaquera la première personne qui se sera trompée deux fois.
Servant : CA : -1 (invisible) ; DV : 8 ; PV : 40 ; D : 2-12.







Les dalles peuvent recevoir deux personnes mais une seule peut y combattre.

8) Cette salle est vide et ne comporte que trois portes de pierres comme seul point d'intérêt. Au-dessus de la porte Sud est gravé *"La seule bonne porte à choisir est celle qui..."* la suite est composée de "runes explosives" (6d4+6). L'ouverture de chacune des portes déclenche un piège à feu (Fire-trap) (1d4+12).
La seule solution pour continuer est d'emprunter le passage secret de la salle 7. Y pénétrer téléporte dans la salle 9.

9) Cette salle circulaire renferme huit archers dont sept sont murés. En son centre, une lourde aiguille de pierre peut pivoter (uniquement dans le sens des aiguilles d'une montre). Lorsque l'on fait tourner l'aiguille, l'arche devant laquelle elle était se mure et, si aucun obstacle ne l'en sépare, le mur de l'arche suivant disparait. Il suffit de s'interposer entre la pointe de l'aiguille et un mur pour que celui-ci reste en place. Derrière les sept premiers murs se trouvent des alcôves. Les alcôves de B à G, lorsqu'elles sont fermées, provoquent en leur sein une Stase Temporelle (Temporal Stasis). Les créatures qui y séjournent ont donc très bien supporté leurs cinq siècles de captivité.

A - C'est par cette alcôve qu'arriveront les aventuriers. L'aiguille pointe dans cette direction et l'alcôve n'est donc pas murée. Quand on y pénètre en venant de la salle 9, on est téléporté dans la salle 8 au sud de la porte noire. C'est le seul chemin de sortie.

B - Un pisteur invisible (invisible stalker) qui n'attaquera que lorsqu'une autre créature sera libérée ou si les aventuriers comprennent le fonctionnement de l'aiguille.
CA : 3 (invisible) ; DV : 8 ; PV : 42 ; D : 4-16 ; RM : 30% ; surprise : 1-5.

C - Un golem de chair fou furieux :
CA : 9 (armes magiques nécessaires) PV : 40 ; D : 2-16 / 2-16.

D, E et G - 2 trolls similaires à ceux de la salle 5 dans chaque alcôve.

F - 2 "Rust monsters" : CA : 2, DV : 5 ; PV : 30, 27 ; Att : rouille.

La dernière arche donne sur un couloir.

10) Le passage secret menant à cette salle comporte de nouveau le sort "Amon-Signal". Au centre de la pièce repose un piédestral sur lequel étincelle une gemme magnifique (valeur : 10.000 PO). C'est l'ultime piège d'Amon pour faire penser à ses adversaires qu'ils ont vaincu et trouvé son âme.
La gemme est défendue par trois fantômes (Wraiths) : CA : 4 ; DV : 5+3 ; PV : 32, 29, 28 ; D : 1d6 + 1 niveau.

11) La porte menant à cette salle est "fausse" et si l'on tente de l'ouvrir, une trappe s'ouvre dans le couloir projetant les aventuriers dans un puit de dix mètres de fond garni de pieux (4d6+2). Ceci est rendu évident par un "Amon-Signal". Moins évident est le passage secret composé d'un panneau de pierre pivotant sur lequel est fixé la fausse porte. Découvrir son mécanisme permet d'accéder à la salle suivante.
La première chose que l'on voit en franchissant la porte est une énorme masse grisâtre de six mètres de haut, vaguement humanoide et surmontée d'une gigantesque tête de crapeau aux yeux d'un blanc uni et légèrement brillant. Il s'agit de Lôhtr.
Il repose de toute sa masse dans un pentacle et barre le chemin aux aven-

turiers. Il ne fera aucun geste hostile et saluera même (relativement courtoisement pour un démon) l'arrivée de ceux-ci.
Si Sonato est encore en vie, Lôhtr lui fera comprendre mentalement qu'il est un serviteur de Lunn emprisonné par Amon, ce qui ne manquera pas d'émouvoir notre clerc en herbe. Mais il se ressaisira bien vite et lui demandera des directives.
Le but de Lôhtr est de faire dire à l'un des aventuriers qu'il vient briser la fiole de cristal qui se trouve enchâsser dans le sol de la salle suivante.
Pour celà, il expliquera que le remède que les aventuriers recherchent se trouve bel et bien dans la fiole en question mais que celle-ci ne peut ni être bougée ni ouverte à cause d'un puissant enchantement d'Amon. Le remède est sous forme de gaz qui se répandra alors dans la pièce et guérira tout le monde.
Mais comme il existe un risque que la destruction de la fiole ne provoque une alarme qui attirerait les serviteurs d'Amon, toujours selon Lôhtr, celui-ci souhaiterait que les aventuriers brisent une partie du pentacle pour pouvoir se libérer.
La fiole est bien sûr la gemme réceptrice de l'âme d'Amon sur laquelle Lôhtr a jeté une Transformation d'Objets (Polymorph Any Object).
Lôhtr dira que tant que le pentacle n'est pas détruit (en fait tant que la gemme n'est pas brisée), une seule personne peut le traverser et survivre (il est toujours lié par le pacte et ne peut laisser passer qu'une personne).
Si Sonato est là, il ira sans hésiter briser la gemme (si les aventuriers le laissent faire), mais juste avant il endommagera le pentacle. Sinon, les aventuriers devront faire confiance à Lôhtr...
Il est à noter qu'une personne ayant déclaré son intention de briser la fiole peut passer librement sans craindre d'être attaquée par le démon (de par le pacte). Mais une seule personne peut le faire et elle doit être très courageuse ou inconsciente.
Quand la gemme sera brisée, le pacte sera rompu et Lôhtr pourra retourner dans son plan, mais il souhaite être libre pour se venger des siècles d'emprisonnement qu'il a dû subir.

LA DELIVRANCE

Dès qu'Amon sera libéré, il se rendra compte que quelque chose n'a pas marché dans son plan car la créature qui vient de briser sa prison n'est manifestement pas un golem d'émeraude. Il n'y a qu'une seule alternative pour lui : les servants de Lano l'ont retrouvé. Il se précipitera vers la cache derrière le mur illusoire renfermant ses objets magiques (partie hachurée).
Si Lôhtr est libre et l'attaque, il s'occupera cependant en priorité de lui (il possède un parchemin pour la Punition Spirituelle) après s'être protégé des aventuriers avec quelques sorts défensifs.
Si Lôhtr est toujours prisonnier, le combat risque bien de tourner court, à moins que les aventuriers soient exceptionnellement efficaces ou éloquents pour raisonner Amon. Quoi qu'il en soit, la "peste aqueuse" provoquée par Lôhtr cessera au moment où la gemme sera brisée.
Si Amon est vaincu, Lôhtr disparaitra dans un nuage de soufre en remerciant les aventuriers et en leur laissant le butin. Les débris de la gemme valent en tout 5000 pièces d'or.



NOTES SUR L'AVENTURE

L'intérêt de ce scénario est que Lôhtr va toujours être présent dans le groupe d'aventuriers. Que ce soit par l'intermédiaire de Sonato ou d'un autre membre si celui-ci venait à mourir, Lôhtr donnera toujours son avis (grâce à la télépathie). Mais il est intelligent et il opèrera par petite touches de telle sorte que l'aventurier pense que l'idée vient de lui. Le Maître pourra dire par exemple "Le couloir de droite te semble plus sûr" ou " tu penses que cette énigme pourrait avoir un rapport avec..." sans pour cela paraître manipulateur (attention à ne pas tomber dans l'excès !).
Enfin, Lôhtr est intelligent ... mais lui aussi peut se tromper ! Souvenez-vous en.



LES SORTS D'AMON

Amon-scellement :
Ce sort est une création d'Amon. Lancé sur une porte, il permet de spécifier une condition à remplir pour qu'elle s'ouvre (ex : la toucher en chantant un hymne orque). Le sort est permanent et la porte réagit comme si elle était sous l'effet d'un Wizard Lock (Verrou Magique). Une fois la porte ouverte, elle se referme au bout de 10 minutes.

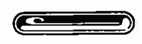
Amon-Signal :
Généralement lancé sur un passage secret (ou un objet maudit), ce sort attire inconsciemment l'attention des personnes passant dans un rayon de 3 mètres. La victime a l'impression de remarquer "quelque chose de spécial" sur l'objet affecté.
Idéal pour attirer des elfes ou des nains dans des couloirs pièges. Ce sort est permanent.

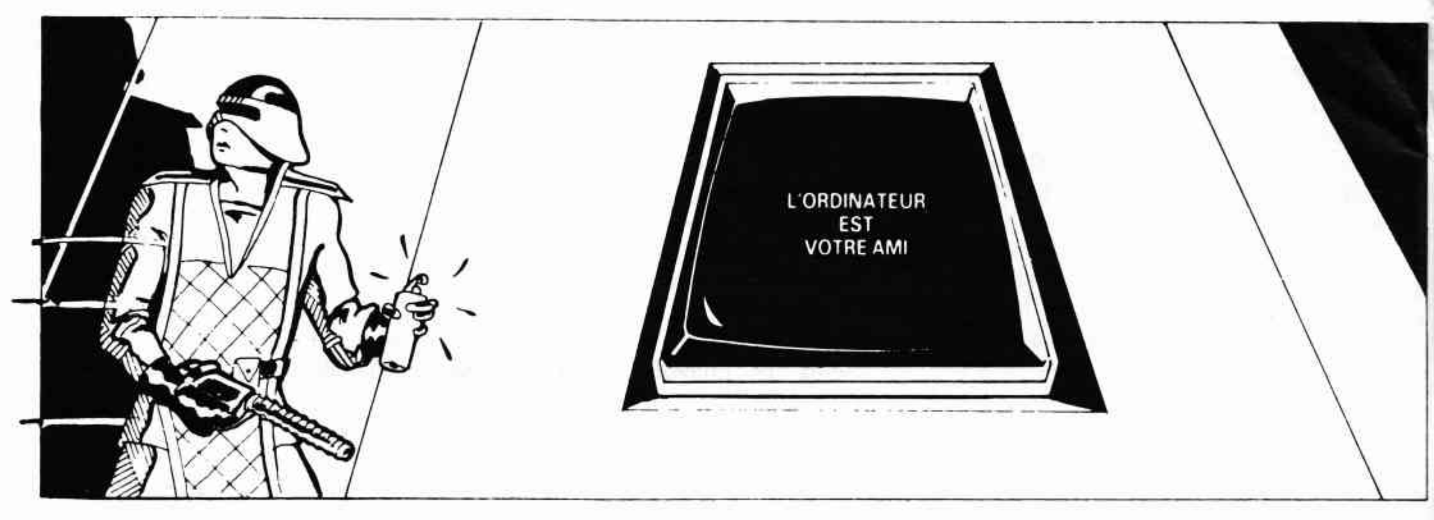
Stéphane Bura

LOHTR, Fils de Croâ, Prince des crapeaux baveux.
CA : -1, DV : 10, PV : 77, Att : 2-12 / 2-12 / 3-24, RM : 40%, Al : CM
Pouvoirs utilisables une fois par round :
Infravision / Ténébres 15'r / Téléportation (sans erreur) / Seuil (Gate) 60% pour 10-100 batraciens divers / *Transformation d'objets* / *"Peste Aqueuse"*/ Télékinésie 3000 P.O. / *Télépathie* / *Projection Télépathique* / Autométamorphose (Polymorph Self) / Dissipation de la Magie (niveau 12) / Saut (Jump) (10 fois la longueur).
Seuls les pouvoirs en *italique* sont utilisables lorsque Lôhtr est prisonnier.

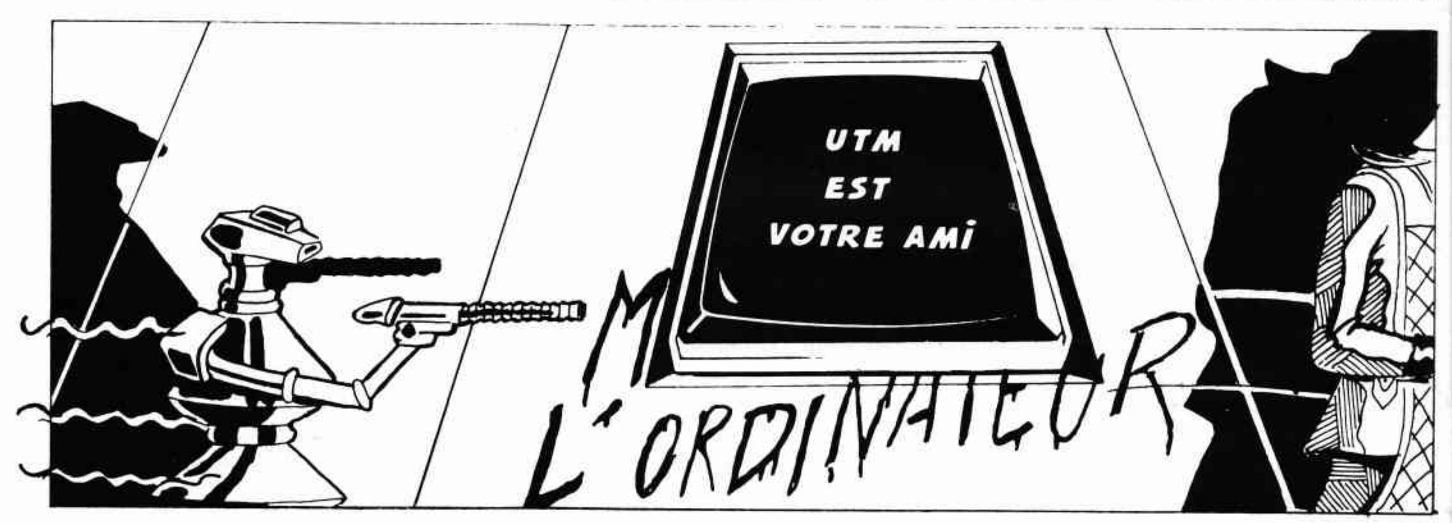


AMON : Magicien 12ème niveau. **Loyal Mauvais.**
F : 11 ; I : 18 ; S : 15 ; C : 16 ; D : 18 ; Ch : 13 ; PV : 52
Sorts en tête lors de sa rematérialisation :
Charme-Personnes, Détection de la Magie, Projectile Magique (X2), Image Miroir, Çorde Enchantée, Invisibilité, Verrou Magique, Dissipation de la Magie, Boule de feu, Ralentissement (X2), Bouclier de Feu, Tempête de Glace, Porte dimensionnelle, Globe Mineur d'invulnérabilité, Nuage Léthal, Main d'interposition de Bigby, Mur de Force, Mur de Roc, Punition Spirituelle.
Possessions dans la cache :
Broche de Protection (Scarab), Robe d'Archemage, Cape de Déplacement, Baguette de Peur, Livre de sorts, Composants, 50.000 pièces d'or en gemmes diverses.

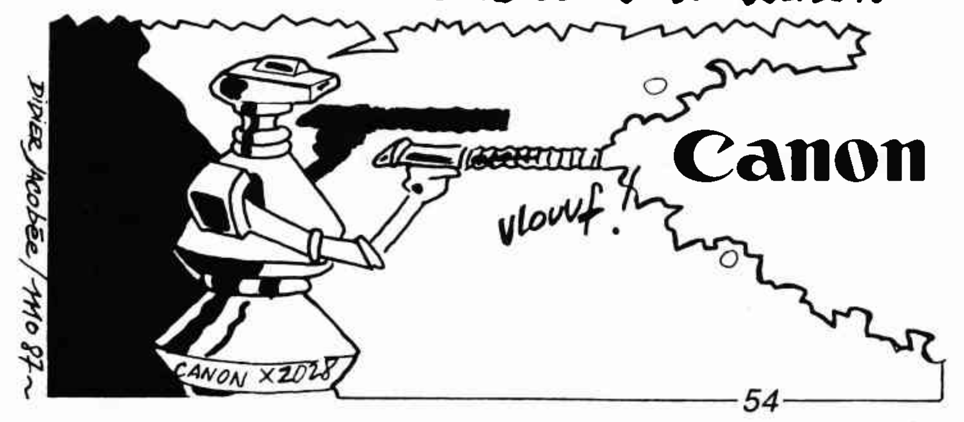




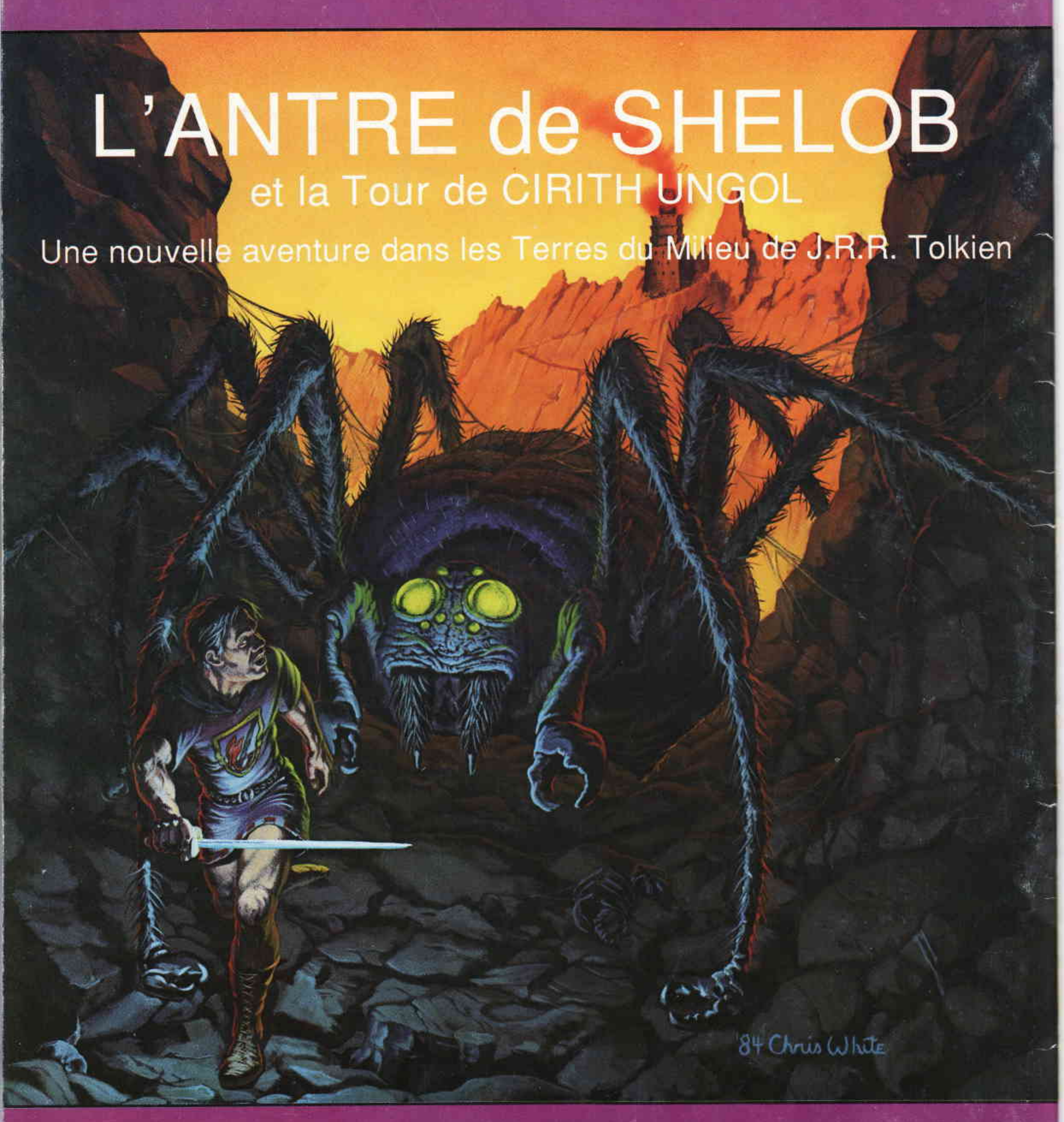




Une nouvelle secte secrète vient d'être identifiée : Les adorateurs de Canon



Après L'ECRAN du M.J.,
La CARTE du J.R.T.M
et ANGMAR, voici



Produit et disribué par
HEXAGONAL
8 Galerie Montmartre,
75002 PARIS